

VOL.182
2006年11期
定价9.80元



随刊附送 电玩通&电击收藏 E3游戏特别明信片

SONY PS3
11月11日上市 59800日元

SCE记者招待会现场报道
PS3主机最终造型详细公开
PS3详细数据资料发表
PS3/PS2/PSP新作一手试玩资料

最终幻想XIII

合金装备4/天剑/战神2/GT赛车HD/源氏2/战鹰/北欧战神传2/鬼屋魔影/战火兄弟连3/刺猬SONIC/SONIC竞争者/拉力风暴/杀戮地带/VR战士5/战国BASARA2/八日/VR网球3/铁拳6等海量大作情报杀到

开卷「到处游戏」
回归「曾经的历史」
入题「图解E3」
特稿「大看E3」
专访「日本KOEI独家专访」
边缘「花絮E3」

E3展会特报

Nintendo Wii

任天堂记者招待会现场报道
Wii主机最终造型详细数据发表
Wii新作一手试玩资料

Wii新作：任天堂全明星大乱斗/超级马里奥银河/瓦里奥制造/赛尔达传说 黎明公主/银河战士3

NDS新作：卡比DS/耀西岛2/魔法假日2/马里奥对大金刚DS/星际火狐DS/最终幻想3/赛尔达传说 幻影沙漏

Mircosoft Xbox360

360新周边功能发表
微软记者招待会现场报道

HALO3/死或生 沙滩排球2/反暴行动/质量效应/战争兵器/印第安那琼斯/神人/卡片召唤师传奇

ISSN 1006-5032
11>
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



电玩综合情报志

Vol.182
2006 / 11

半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「战争兵器」动作射击

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

E3 热点话题 & 独家分析

PS3 发表会新闻 & 游戏新作

Wii 发表会新闻 & 游戏新作

X360 发表会新闻 & 游戏新作

固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

「到处，游戏」

□番长

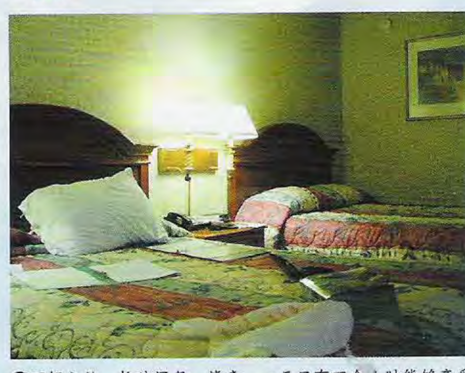
● 每年的E3，都要伤筋动骨。今年尤甚。不过还好，这次我们会得到需要的答案，恨于去年仅仅留下问题便甩手而去的三位大佬，所以为了迎接，电软团队做好充足准备。

● E3到底看什么？往年的话，各位可以翻到后面，本刊对过去E3的历史和发展进行了深入的总结及分析，仅就今年而言，我们认为有以下可看：SCE拿什么来实现去年那些精巧的CG片断；拥有价值500美元蓝光播放器功能的游戏机又要给SCE赔多少钱？香蕉手柄会不会融合其他功能以达到“人有我有”的至高境界？微软在迅速输掉日本市场后要给人们一剂怎样的强心剂？SCE给X360一千万台的普及数字还留下多少时间？任天堂的创意在Wii能够走多远？SQUAREENIX对三大家又分别是什么态度……等等。事实上，在这之前，我们给自己提出的问题已经足可以写下好几个页面。就像上期我们给本期E3专题设想足以总结概括的标题时所选用的“答案”一样，我们此去，是为和我们一样怀揣着游戏热情的玩家们寻找一个同样期待的答案，目的明确，自信药到病除。

● 今年的E3堪称盛事，也难怪，PS3、Wii和X360第一次真正硬碰硬的同场较量，其间的火药味之浓之呛，远非以前可比。索尼微软任天堂，哪位动动手指头都是可以让全世界激灵一下，何况是这样一场砸钞票大比拼？

● 有鉴于此，我们这次的E3报道自然也不能同于往年。从报道规模到深入解析，这一次都更全面更透彻，内容所占比例也达到了前所未有的程度。这一切，都是为了能够完整的，及时的使国内玩家真正了解E3全程的信息动态。如上所说，但到底这次我们的报道与以前有什么不同之处呢？答案就在后面。

●我在这里向我们辛勤奋斗在这次E3前线并遭受垃圾食品毒害的报道组同事们致敬。在下一期的《电击收藏》中，还有他们的特别影像收录，各位敬请期待。



●下榻之处，格外温馨。毕竟，一天只有四个小时能够享受在柔软舒适的床铺上，这样的时刻，往往比强打着精神强迫自己在最饥饿的时候吞食一个汉堡包要爽得多。



●出门在外，地图永远是编辑们的好伙伴。虽然这仍旧不能阻止我们一年又一年的迷路，但这也可以说是一种拥有探索精神的廉价乐趣。

下面是留守编辑部的编辑对即将登上去往洛杉矶航班的编辑之间的一次神秘的对话：

猴子：E3，大家期待很久了吧？

唯夜：事实上就你最期待，你只要享受我们带回来的胜利果实。

白糖：少说风凉话，你心里清楚跑这趟有多苦。

完美：……

丁丁：我讨厌吃洋快餐！

荇菜：趁唯夜没在，又可以用她的化装品了。



● 《达芬奇密码》，作为E3任务圆满完成的奖励，编辑们会在大家拿到杂志的时候一起到电影院欣赏，当然随后还有我们对这款游戏的好好享受，为什么不呢？顺便一提，在这次展会中，记者可是故意没有去试玩哟。

回眸十年，E3曾经的脚步



E3历史年表

届次	时间	地点	焦点
第一届	1995年5月11日至13日	洛杉矶市会议中心	PS、土星等新主机的竞争
第二届	1996年5月16日至18日	洛杉矶市会议中心	任天堂发布N64上市消息
第三届	1997年6月19日至21日	亚特兰大市乔治亚世界会议中心和乔治亚圆顶大厦	最新游戏开发引擎的展出
第四届	1998年5月28日至30日	亚特兰大市世界会议中心	大量网络和优秀3D游戏的出现
第五届	1999年5月12日至15日	洛杉矶市国际会议中心	下一代主机大战出现了端倪
第六届	2000年5月11日至13日	洛杉矶国际会议中心	索尼新主机PS2正式发售
第七届	2001年5月16日至18日	洛杉矶国际会议中心	新主机大战如火如荼的展开
第八届	2002年5月22日至24日	洛杉矶国际会议中心	以降价为中心的主机竞争策略
第九届	2003年5月14日至16日	洛杉矶国际会议中心	众多优秀游戏成为展会的主角
第十届	2004年5月12日至14日	洛杉矶国际会议中心	索尼挑战任天堂的掌机霸权
第十一届	2005年5月18日至20日	洛杉矶国际会议中心	微软白色魔盒打响新一轮战争

美国的电子游戏最早出现在1972年，不过最初并没有形成产业。直到1981年的一项数据统计才让美国人真正了解到这个产业所蕴含的巨大商机，据这项显示，Atari公司该年度的收入总计为10亿美元，是同年好莱坞电影业的2倍，是棒球、篮球和足球门票收入总和的3倍。其后，如任天堂、世嘉、Namco、3DO、EA等公司如同雨后春笋，纷纷加入到这个产业当中。

1994年，在EA、Activision等公司的倡导下，美国的游戏厂商联合起来，成立了"互动数码软件协会"(Interactive Digital Software Association，简称IDSA)。IDSA的主要职责是游戏市场的研究和咨询、应对全球范围内越来越严重的盗版游戏现象，以及对游戏进行分级和分类。不过在当时，世界上还没有专门的电子游戏展览。游戏厂商要想通过展览会来宣传自己的产品，一般是参加每年两次的消费电子产品大展（Consumer Electronics Show，简称为CES）。于是IDSA总裁Douglas Lowenstein决定筹办一个专门的国际电子娱乐展览，名称定为Electronic Entertainment Expo，也就是现在的E3大展。和其它展会不同，E3大展将内容定为"即将发布但尚未完成的、制作中的电脑和电视游戏及相关产品"的展会。同时，为了和电子游戏分级制度所建立起来的有责任心的形象相符合，IDSA规定E3展览只向游戏业界人士开放。

现如今，迈向第十二个年头的E3早已经成为全球规模最大的互动娱乐、教育软件及相关产品的展示会，是所有电子娱乐从业人员的年度盛会，并有了"电子娱乐界一年一度的奥林匹克盛会"的美誉。在这几年的E3大展中，涌现出了无数的电子游戏新产品，以及非常多的游戏制作理念，它们大大影响了全球电子娱乐产业的走向。E3的历史就是近年来电子娱乐产业发展的历史，我们今天所关注的，就是游戏历史上的一个关键的瞬间。

1995年E3
年度盛会的开端

时代背景：

20世纪90年代初期，游戏开发已经是炙手可热的产业了。1994年，世界范围内游戏产业的收入超过了60亿美元，而到了1995年，整体的销售额就已经突破了80亿美元。1994年3月，松下公司与3DO合作，推出了REAL-3DO。1994年11月，世嘉也推出了32位游戏机Saturn（土星），而电子产业巨头索尼的PlayStation也可以用万众瞩目来形容。所以这届展会是在一个竞争异常激烈的大环境中诞生的。

展会概况：

95年虽然是E3首届举办，但出展的厂商竟然有四百多家。其中，任天堂、世嘉、索尼、Atari等公司的展台最引人注目，人气颇旺。在短短的三天之内，来自世界各地的参观者就多达四万人。媒体把这次展会盛赞为"最为盛大的一次电子娱乐展"。

在电视游戏方面，任天堂、世嘉、索尼这些硬件厂商在游戏产业中发挥着巨大的作用。作为一个产业新秀，索尼的登台让大家对未来充满了好奇，大家都在猜测PlayStation会给我们带来什么。曾经辉煌的Atari这时也准备卷土重来，他们的64位游戏机美洲虎（Jaguar）在1993年投放市场之后，市场反响也相当不错。Square、Enix、Temco等大型的游戏软件厂商也吸引了不少参观者的目光，各种开发之中的作品的演示让人们大开眼界。

在展会的最后一天，任天堂美国公司宣布他们将不再参加每年二月份举办的冬季CES展览了。因为那个展会过于庞大的场面和分散的主题，不利于任天堂吸引更多的注意。这同时也是绝大多数游戏厂商的心声。所以，尽管这次的E3展览规模还小，但它深得游戏厂商之心，预示了E3将成为游戏业界商业展览的绝对主力。



↑有了MD的光环，土星也受到了极大重视。

当期焦点：

第一届E3的焦点就是"三大厂商"。在95年2月6日的冬季CES展会上，任天堂第一次向公众展示了Ultra 64(即后来的N64)游戏平台的技术规格。同时，任天堂还宣布32位掌机Virtua Boy将会在8月14日发布。任天堂展出的游戏包括杰出制作人宫本茂的作品《大金刚2》，还有一些超任上的RPG游戏等，表现都很不错。

另一方面，Saturn对世嘉来说是进军次世代的最有力武器。这个32位的次世代主机使用CD-ROM取代了传统的卡带，对于RAM卡的使用让2D游戏的制作更为快捷。而且，人们可以用它来听CD、看VCD。世嘉总裁Kalinske在这次展会上宣布Saturn在纽约的一些地方已经可以买得到了，7月底全美国都会有货。这令世嘉迷们狂喜不已。而且世嘉的展位在大门的正前方，许多参观者都对Saturn上的游戏表现出很大的兴趣。

至于索尼，完全是因为与任天堂合作破裂而被"逼上梁山"的。不过索尼的气势确实无人能比。在这次展会上，他们的展位布置就花了400万美元！豪华的展台甚至吸引了著名歌星迈克尔·杰克逊的光临，使展台前人气骤增。美国索尼电脑娱乐公司（SCEA）的总裁Steve Race先生宣布将于9月9日在美国发布的PlayStation的价格将下调到299美元。

1996年E3
暗流涌动的战争

时代背景：

根据IDSA本年度的一项调查结果，72%的个人电脑用户和42%的电视游戏机用户年龄都在18岁以上，约有40%的美国家庭拥有一种可以玩互动娱乐软件的装置，约25%的人同时拥有一台个人电脑和至少一种电视游戏平台。当时许多美国媒体说，如果把影视娱乐作为工业时代最具特征的娱乐方式的话，那在现在这个以计算机为代表的信息时代中，电子游戏将成为最符合时代特色的娱乐形式。而此时，索尼的PS、任天堂的N64、世嘉的SS三方对峙的形势已经形成了。而3D游戏也开始成为了新的关注焦点，新主机的高性能对于游戏来说真是太有意义了。

展会概况：

急速发展的游戏产业让E3展更为万众瞩目。并且有了第一次的成功经验后，1996年的E3将更加成熟。在这三天的展览期间，有超过500家公司在445000平方英尺的空间里展示了1700种新的产品。除了游戏软件之外，还有一些教育软件和其它类型的多媒体软件。著名的参观者包括Alex Trebek、Al Gore、Hank Aaron等，他们都对这个新兴行业所展现出来的无限潜力而赞叹不已。本届E3强化了从首届开始显示出来的一个趋势，这就是E3展览中最吸引人的游戏和美女。曾有参观者用"精神病院"来形容这届E3的热闹程度。因为无论你在哪个角落，都会发现自己置身于拥挤的人群之中，置身于噪杂的声音之中，置身于从游戏机到电脑的各种各样的娱乐系统之中。

在这次的三大厂商展台上，大家的火药味减轻了不少。例如世嘉的人会去索尼的展台上凑热闹，索尼的人也会去任天堂的展位。不过情况也有例外，那就是倘若史克威尔的人去了任天堂的展位，一定会饱受白眼。因为在那一年的1月12日，史克威尔宣布《最终幻想7》将不会出现在任天堂的N64平台上，而是索尼的PlayStation。本次展会，这三大厂商基本就是在互相比较各自的软件阵容，精彩程度虽没有上一届强，但参展的软件绝对让参观者眼花缭乱。

当期焦点：

在1996年的2月1日，任天堂再一次宣布N64延期发售，新的发布日期定为1996年9月30日。而在E3展会的头一天，任天堂还进一步确定了这款新机型的发售价格定为250美元。并展示了N64的游戏，包括



↑E3展上看美女这个惯例终于在今年被禁止了。

《超级马里奥64》、《真人快打64》、《星球大战 帝国的阴影》、《毁灭战士》、《黑暗力量》、《007黄金眼》等。任天堂雄心勃勃地宣布：在1997年之前，将会有一百万台N64游

戏机和三百万个游戏卡带运抵美国销售。

任天堂的新主机由于发布时间晚，因而让索尼和世嘉有机可乘。但是，在对于游戏的认识没有谁能比山内溥和宫本茂更为独到，像《大金刚》、《超级马里奥兄弟》、《赛尔达的传说》等任天堂自社的作品成为了其他厂商无法逾越的高峰。于是，索尼和世嘉在竞争策略上都不约而同地选择了降价。索尼的PlayStation降到了199美元，世嘉的Saturn也降到了同样的价格。这一届的主机大战更多表现在各自的销售和宣传策略上，而胜负还不能看到结果。

1997年E3 游戏开发的进步

时代背景：

IDSA的总裁Douglas Lowenstein在今年宣布了一项调查结果：电视游戏行业在本年度获得了38%的增长率，总营业额达到了51亿美元，而电视游戏主机的用户群体从1996年的580万上升到了1600万。本年度电视游戏领域内引人关注的事件，莫过于发生在世嘉和万岱之间的喜剧故事了。1月23日，两家公司共同宣布其合并事宜已经得到了双方董事会的核准。而到了5月27日，又闪电般地宣布解除合并协议。万岱原先提出与世嘉合并是因为其亏损严重，但电子宠物的热销使公司的经营状况也奇迹般地好转，迫于公司内部的压力，万岱于是断然宣布中止合并。这对世嘉来说，确实不是一件好事——在当时的市场情况下，世嘉迫切需要一些新的增长点。

展会概况：

经过两届的历练，所有的业内人士都将E3看作是电子娱乐产业中最为重要的年



↑对于万岱和世嘉的合并，《电软》当期也刊登了叶伟撰写的特别评论文章。

度大展。对于他们来说，参加E3不仅仅意味着展示自己的产品，对于吸引潜在客户、寻找新的合作伙伴、打探竞争对手的资料、了解行业发展的方向，E3都是大有裨益的。亚特兰大市刚在96年举办过奥林匹克运动会，这次E3展又使这个美丽的城市成为世界的焦点。四万名零售商、开发商、媒体以及其它相关行业的人员聚集在这里，在535000平方英尺的展览空间里，486家参展厂商展出了超过1500种新产品。

以前两届盛会，都有新主机系统的发布，自然会成为绝对的主角。但如今，次世代主机三足鼎立的格局已经形成并渐趋平稳发展，更新一代的主机还都在研发当中。所以，这次的展览主要是游戏软件唱主角。任天堂不像以前那样大出风头，但这个实力雄厚的公司，还是展出了一系列精彩的游戏软件。索尼没有拿出PlayStation上的重量级产品。但他们的展台上照样是人头涌动。与上面两家相比，世嘉的日子稍微有点不好过，因为Saturn上值得称道的游戏并不多。因而世嘉在本届E3前的几个星期，不得不宣布再次降低Saturn的售价。这次E3展会无论是从规模还是从质量上来说，都达到了一个新的高度，代表了本年度电子娱乐发展的水平。E3也在这个行业中发挥着越来越重要的作用。

当期焦点：

在本届E3上，占尽风光的不是某一款游戏，而是一家先前名不见经传的硬件厂商——3Dfx，他们推出的名叫Voodoo的3D显示加速芯片成了这个展览的最大胜利者。许多人用"彗星撞击地球"来形容Voodoo带给他们的震撼。许多厂商展出的Voodoo游戏，都可以用美不胜收来形容。Voodoo的影响是划时代的，它迅速把电脑游戏推进到了一个三维年代。从这时起，开发者们才真正意识到游戏引擎的重要性。

另外，从第一届E3展开始就有组织开始为参展的游戏评奖了。但由于他们不是权威，评选结果难以令人信服。在这届展会之后，十家著名的游戏杂志和网络媒体联合起来，各自推荐一位评委组成评审团，为E3上的所有参展作品评奖，是为"E3游戏批评家大奖"（Best of E3 Game Critics Awards），以后也成为最为权威的E3奖项。

1998年E3 3D和网络的发展

时代背景：

1998年1月10日，世嘉在美国正式宣布他们的下一代主机将于明年面世，这将会使世嘉重返游戏主机的王者地位。而同时，官方也证实了他们在上一星期刚刚裁掉了30%的员工。与世嘉的首尾不能兼顾相比，索尼则实在是春风得意。1月29日，他们宣布了在1997年第四季度的销售业绩——PlayStation销售额达380万美元，游戏软件达1840万美元，其它各种外设则高达1980万美元。任天堂则安守掌机这个领域——利润丰厚，竞争者短时间内又不会加入进来。他们在3月10日正式对外发布了Game Boy Color，这个第四代掌机有了革命性的进展，最多可从32000色中同屏显示56色，而且有着以前产品上丰富的游戏软件支持，这使得无数掌机爱好者翘首以盼。而在此三天之后，次世代在线网站就透露出世嘉将决定在美国停止Saturn的硬件和软件销售，虽然事后这被证明是谣言，但毕竟无风不起浪啊。面对各方面的压力，世嘉不得不抢先挑起新一轮的主机大战，Dreamcast开始显山露水，而Saturn主机慢慢画上了句号。

展会概况：

本届E3名义上仍是由IDSA主办的，但实际的业务操作都交给了IDG的世界展览公司。参展公司多达440个，展出的产品超过1600个。来自80个国家的41300人参观了这个展览。在展会的前一天，主办者就举办了一个由专业人士和新闻媒体参加的专场，内容为各种软硬件产品的发布会，还以"商业扼杀了游戏制作"、"游戏产品的国际化"、"互动多媒体公司网上广告行销的商业计划"、"多媒体网站的建设"等为主题举办了研讨会。这些都是借鉴"游戏开发者大会"（Game Developers Conference）的，此后逐渐成为固定的程序。

从展会上看，电脑游戏在产品数量和质量上，已经完全能够和电视游戏平分秋色了。主机游戏三巨头索尼、世嘉和任天堂，他们的展位都足有半个足球场那么大。29日那天，索尼在会场外面搭建起了一个"PlayStation城市"，陈列了好几排PS主机和许多游戏，用来吸引对E3感兴趣但进不了会场的青少年——E3是禁止18岁以下人士进入的，收到了极佳的效果。而EA做得更绝，为了突出他们在体育游戏方面的



↑看看我们当时用的篇幅，可知DC在公布之后在业内引起了多大的反响。

绝对地位，他们甚至在展位上搭建了一个真的拳击台，邀请了几位轻量级拳手进行真枪实弹的表演，气焰着实"嚣张"。

当期焦点：

3D游戏是本届展会的一个绝对热点，简直可以用"铺天盖地"来形容。个人电脑平台在VOODOO II和TNT 3D的支持之下，表现要比PS等游戏主机要出色得多，这都是拜个人电脑的开发架构所赐。3D图形加速卡厂商们如NVIDIA、3Dfx等，纷纷为自己的硬件产品呐喊造势。

继在上届展会上互联网游戏大放异彩之后，本届展会上大家不难发现：网络游戏时代真的来临了。不止是大家几乎都把多人游戏功能奉为至宝，专门的互联网游戏也纷纷涌现。如Valve和Sierra Studios在上一届占尽风头的《半条命》(Half Life)，就在展会的头一天向新闻媒体和业内人士郑重其事地发布了多人游戏功能。得佩服他们的研发实力，《半条命》的多人游戏方面真的是做得太完美了。游戏同时可支持32个玩家，又有WON.Net服务器全天候的支持，所以无论是局域网还是互联网，玩家都能够迅速和朋友们一起，开展一场惊心动魄的杀戮竞赛。

令人略觉沉闷的是，参展游戏绝大多数都是续集、续篇，鲜有令人眼光一亮的全新作品。Eidos的《盗墓者》、Interplay的《辐射II》（Fallout II）、Blizzard的《暗黑破坏神II》（Diablo II）、UbiSoft的《雷曼II》（Rayman II）……还有Microprose的《文明II》（Civiliazation II）。而最令人吃惊的是微软宣布全面进入游戏业了。

1999年E3 微软的野心

时代背景：

困扰着1999年整个信息产业的最大问题，莫过于"千年虫"了。以至于好些游戏主机的用户都在担忧这条千年虫会不会影响自己玩游戏。但让整个游戏产业显得如此混乱的，决不仅仅限于此。最主要的原因，还在于这个新兴市场的快速膨胀而从自身内部产生的——新一代主机大战又开始了，行业兼并在持续之中，互联网行业的极端狂热也波及了游戏产业。98年年底，世嘉在日本推出了DreamCast，正式打响了第四次主机大战。索尼自是不甘示弱，陆续传出了关于PS后续机种的消息。1999年3月2日，SCEI在东京正式发布了PlayStation 2。5月12日，任天堂也连忙发布了他们的新款主机，预计在2000年圣诞节发售。新的战争即将开始，E3必定有好戏上演。

展会概况：

上两届E3都是在亚特兰大举行的。但美国绝大多数的游戏软件公司都是在洛杉矶及硅谷附近。善解人意的IDSA于是今年将E3的举办地又定在了洛杉矶。这个世纪末的E3可以说是热闹非凡，参展厂商有400多家，产品则比以往几届都要多，达到了1900款之多。不管是电脑游戏还是电视游戏，各家厂商在这次展览中，无不使出浑身解数，让来自全世界的买主及媒体，感受到下一世纪的游戏新趋势。在展览的这三天中，各专业媒体每天都花了相当大的篇幅去报道这次盛会。从他们的报道版面和谈论的次数上面，我们不难推测在21世纪谁该首领风骚。

首先是SEGA的最终武器DreamCast即将于九月在欧美上市，虽然DC的亚洲版已经先发行，但这款主机的机能与游戏早已令全世界的玩家深深折服。索尼公布的PlayStation2更是令人震惊，由于当时所展示的硬件规格与游戏画面比现行的PC要高出数十倍，马上引起业界的震惊。许多原本宣布将在DC上开发游戏的厂商，纷纷持保留态度，或是准备推出两种版本。任天堂在美国是紧追在索尼之后的第二大游乐器厂商，趁这次E3展举行的前夕，在丹佛市举行记者会，宣布推动任天堂2000年度的计划，又为这场世纪之战加入新的变数。

当期焦点：

在上一届E3展会上，微软声称将要全面进军游戏业。他们在那一年的确大出风头，不仅展会办得有声有色，所展出的作品也受到了人们的交口称赞。而在此前的展会上，微软的作品也多有闪光之处，如《帝国时代》、《3D棒球》等。尽管他们对于已经开始流传的"微软即将研发新的游戏主机XBOX"的传言极力否认，但公众已经查觉出了微软在游戏方面的巨大野心。

这回的展会上，微软的参展作品数量多达17款，这些几乎包括了各个方面类型的游戏，使得微软在游戏界的野心昭然若揭。在微软坚称所谓的Xbox纯属子虚乌有之后的五个多月中，有关Xbox的传闻也渐渐飘出了人们的视野之外。直到某一日，UbiSoft公司在宣布开发《大人物》游戏时，才一不小心将Xbox平台捅了出来。



←DC在公布之初的确是非常引人注目，但等索尼和微软公布了各自的主机后，人们却又以最快的速度将它遗忘了。

2000年E3
盛况下的不安

时代背景：

1999年度北美游戏软件的总销售额为66亿美元，增长了15%，其中5亿美金的销售额是来自网络商店，软件数量为2亿1500万套，增长了20%。66亿美元的总销售额可是一个相当惊人的数字，就算是在美国娱乐界首屈一指的电影工业在当时的总销售业绩也只有73亿美元。5月初据权威调查机构NPD Group公司进行的消费调查结果指出，连续三年有35%的美国人认为电视/电脑游戏是最有趣的娱乐活动，有60%的美国人，即一亿四千五百万人玩电视/电脑游戏。

这幅调查结果确实是一个振奋人心的好消息，但对于业内人士来说，其实有着难言之隐：他们中有许多都在亏损，而且，这种状况短期内不会得到改变。因为全球电子娱乐产业的竞争越来越激烈了，游戏主机汰旧换新速度惊人，每隔一两年就要面对新型游戏主机问世的冲击。当年3月4日次世代新主机PS2的发售对业界造成了极大的轰动，而软件业巨无霸微软的XBOX计划也是日渐明晰，新一轮主机大战使得游戏业界之中再次弥漫着浓重的火药味。



↑2000年上半年发售的PS2开始在E3上逐渐崭露头角。

展会概况：

本届E3在展会开始之前，呼声就非常之高了，各种小道消息接连不断。3月初IDSA就宣布截止到2月底，548000平方英尺的参展场地就已经被500多家公司预订完毕。IDSA协会主席Douglas Lowenstein介绍说，本次展会有大量新厂商加入是参展作品飞速增加的主要原因，而互动游戏在美国的流行也间接推动了产业的发展，这一切都使得本届E3成为历史上规模最大的一届。不过实际上本次E3展并没有太多让人惊讶的消息公布，展场规模甚至比去年略小，不过接近2400款的展出软件，以及微软、世嘉、索尼、任天堂铆足了劲儿全力地造势，整体来说还是相当热闹。

本届展会以"超越梦想"（Beyond Imagination）为主题。在这块超大的标语牌后面，展场分成了三个展区，以SEGA、SONY、任天堂为首的三大游戏厂商在西馆，电脑游戏厂商在南馆，韩国、欧洲及台湾等较小规模厂商则集中在Kenta馆。本次E3展与先前几届比较起来有点不一样，就是新硬件曝光的消息有点减少，就算展前传得满城风雨的微软新主机XBOX也只有一些消息方面的新闻公布，并没有实际硬件公布，让人不免有期待落空的失望。

当期焦点：

索尼在2000年度刚发售的新主机PS2自然是本次E3展的焦点，大量新游戏的公布吸引了相当多数玩家们的眼球。世嘉的DC在当时仍旧有着比较高的支持率，表现也是相当的突出，这次展会上一共展出了超过50款以上的DC对应周边，包括DC专用的DVD、专用大容量对应MP3的VMS记忆卡、透明专用鼠标、宽频网络卡等等。第一款DC大型网络RPG《梦幻之星网络版》也是当时的焦点作品。"最终幻想"系列的缔造者、当时还在史克威尔公司的王牌制作人坂口博信被选入了"游戏名人堂"。最出风头的游戏软件厂商非KONAMI莫属，虽然其展位布置并不是很突出，场地也不算大，但其每整点放映一次的PS2超级大作《合金装备2》的预告影片，使得整个KONAMI展台都挤得水泄不通，现场惊叹声、掌声及镁光灯不断。

2001年E3
新一轮主机大战揭幕

时代背景：

该年的展会共有400多家厂商参加，其中有123家是第一次出展的，这与往年略有不同：参展厂商的数量有所下降。这是由于美国高科技产业整体的不景气，一些比较小的公司今年都没有参展，再加上美国游戏界合并或收购频传，很多小公司都被较大规模的游戏出版商给吞并了。因此整个E3的景象从以往大量的小型摊位，演变到今年的少量但每个摊位的规模都很大。展出的产品将近2000件，其中750个以上都是以前从来没有露过面的。

展会概况：

网络游戏及家用游戏主机可说是该年展览的两大主题。许多公司纷纷在会场上面展出网络游戏，而在家用游戏主机方面，除了原本的Sony、世嘉及任天堂三大巨头外，今年Microsoft也加入了这个市场，大肆在会场上面推广即将推出的Xbox游戏主机。不过世嘉前一阵子对外宣布不再推出任何家用游戏硬件，而将集中精力发展游戏软件，所以世嘉往后将定位为游戏软件厂商（在家用游戏主机方面）。


↑微软XBOX全新家用主机发布，科幻题材的HALO将成为其杀手锏级软件。

早在E3展览之初，各方的报章杂志已经开始预测微软公司的XBOX将会和Sony的PS2将会展开游戏界的游戏主机大战；果然在开幕的典礼当天，大家都已经感到严重的火药味了：研发游戏主机的三大公司不仅在场地的装潢布置上面互不相让，并且各派出重量级的人物出马较劲，在E3展开始的第一天，一同为游戏发展作一场专题的演讲，并公开宣布自家主机的计划。

当期焦点：

软件业巨头微软的加入使本就已经狼烟四起的家用游戏主机大战更是增加了浓厚的火药味。在开展第一天的业内研讨会上三方各出奇兵，他们分别是微软XBox部门的（chief Xbox officer）Robbie Bach、美国任天堂执行副总Peter T. Main以及美国SONY计算机娱乐事业的营运长Kazuo Hirai等三大巨头共同出席，并在E3展开始的第一天，一同为游戏发展作一场专题的演讲，并公开宣布自家主机的计划。微软公开宣布其将在年底推出XBOX游戏主机，做有史以来最佳的宣传，并将投入5亿美元的宣传费用，长达18个月的行销宣传活动，以微软所计划的宣传预算来看，都已经超过微软当初推出Windows 98/NT时的宣传预算，由此可见微软的野心真的还不小。此时提前一年多上市的PS2全球销售量已经达到1000万台，北美地区就占了270万台，再加上之前PS系主机的庞大用户群，所以被许多厂商看好。老字号的任天堂也同时发布了自己的主机GAMECUBE，其发售日期为10月5日，和微软的Xbox的上市时间只相差三天，果然是火药味十足！此外其新掌机GameBoy Advance的公布同样也吸引了许多玩家、特别是掌机玩家们的注意力。韩国网游以及台湾电脑游戏厂商从这次E3开始逐渐拥有一席之地，本年度的"游戏名人堂"得主是"第一人称射击游戏之父"约翰·卡马克。

2002年E3
重新复苏的游戏业界

时代背景：

2001年对日本游戏产业而言可说阴风惨惨，不过到了2002年春天，日本游戏产业景气渐渐复苏。根据日本游戏杂志出版商Enterbrain统计表示，01年12月日本游戏主机的总产值就达446亿日元，是01年的3.5倍，而游戏主机＋游戏销售的营业额也达到905亿日元，比前一年度增长41%。主机销售部分，PS2以单月销售86万台居首位，GBA销售68万台、NGC销售49万台。仅索尼一家，游戏部门的年度营业额就达到1兆37亿日元，比2000年度增长了51.9%。专家认为日本产业复苏有三个原因：一是因为911恐怖攻击，让消费者尽量避免外出，使得躲在家中玩游戏作为休闲的人大增，而圣诞商季更大幅增加游戏买气；二是三大主机的竞争，如PS2降价、NGC的低价策略，让以学生为主要消费群体的游戏产业能增加购买诱因；三是各游戏企业的广告宣传成功，强力电视广告宣传大幅度增强了消费者的印象。根据英国市场调查机构ELSPA公布的数据，2001年英国游戏产业大幅增长，总产值达23.1亿英镑，增长幅度为36%。而美国的游戏产业更是持续发烧，02年4月中旬，一家名为G4 Media的美国媒体公司更开辟全美第一家24小时全年无休的电玩频道，提供最实时的游戏信息，成为全方面的娱乐频道。

展会概况：

该年的展场以两栋主要建筑物与空中走廊区段，分为Kentia、South、West、Concourse和Petree五个大展览厅，来自全世界近400家的大小游戏公司齐聚一堂，交换心得展示这一年来的成果。而且，应游戏产业的迅猛势头，主办方邀请了许多知名游戏制作人会在展会上发表演说，包括宫本茂、铃木裕、中裕司、小岛秀夫、Peter Molyneux、Bruce Shelley等，可说众星云集。他们出场时所受到的热烈欢迎，不亚于大牌导演出现在奥斯卡颁奖典礼上。受到去年"911"恐怖袭击的影响，这次E3的通行证总共分为五个等级，另外再加上Media，Exhibitor两种，每种都有一个报到处，填写的表格也都不一样，而且18岁以下禁止入场，每个人都必须要有通行证才能入场，要入场前还得先检查参观者的背包。


↑后来获得满分评价的优秀游戏《赛尔达传说·风之韵》就是在02年E3展上公开亮相的。

当期焦点：

作为老牌游戏厂商，任天堂可以说是游戏产业中的一个奇迹，上半年有多款游戏获得大奖。02年11月18日北美NGC推出时，美国任天堂拨出7500万美元专款为NGC造势，并在北美各地成立NGC会员俱乐部The Nintendo Cube Clubs，针对不同地区安排极有创意的行销活动，获得极为重大的成果，显示美国任天堂行销能力确实高竿。在本届E3展的新闻发布会上，任天堂除了展示大量的NGC和GBA游戏外，也公布了5月30日的股东会议上将会宣布新任社长人选。现任社长山内溥将退休，社长一职由担任任天堂经营企划室长的岩田聪接任，这位岩田聪本身就是知名的游戏制作人，曾经开发过不少知名游戏，最有名的就是《星之卡比》系列。回顾任天堂一百多年的发展历史(任天堂建立于1889年，那时是以制作游戏卡片为主要业务的)，这家公司一直是个家族式企业。这个惯例在今年被破除了，对任天堂来说，自然是意义重大。到这次E3展为止，PS2、XBOX、NGC三大次世代新主机终于全部上市并展开了激烈的搏杀，与前两年的E3不同，这次展会上不再是关注三大主机的性能，而是其上游戏的大比拼。曾经一度与任天堂断交数年的史克威尔由于电影版FF投资失败，陷入财务危机，而再次与老任展开了合作。特别值得一提的是，我国游戏厂商目标软件公司的电脑游戏《秦殇》在本届E3展上出展并获得了不错的评价。

2003年E3
一年战争后的三国格局

时代背景：

"现在全球深受战争、疾病、经济

不景气形势的困扰，这种困扰的影响无处不在，然而令人吃惊的是大家对2003年度E3展的期待势头旺盛，"美国互动数字软件协会（IDSA，E3的所有者和主办者）的董事长Douglas Lowenstein说道。"在我看来，这是一种肯定，它表明大家对PC游戏和TV游戏业的兴趣和前景依然看好，对于那些想在这个行业持续发展的公司而言，参加E3展是必需的。"用以上这段话来说明2003年E3展的背景情况也许是最合适不过的了，经历了2002年的复苏，虽然游戏业整体上的势头比较好，但受整个大环境的制约，仍然有不少隐患存在，如何把游戏这块蛋糕做大，就是本年度E3展会的研究主题。



↑在本届E3展中，家用机开始大打价格战，任天堂的掌机却依旧如火如荼。

展会概况：

本届E3展一共有来自80多个国家的6万2千人入场参观了这次展出，参展厂商有400多家，展出游戏多达1350多款，其中展出的游戏作品中83%将会在今年的商季里推出。相比之下，02年的另一个大型游戏展东京电玩展（TGS）虽然只有85家游戏厂商展出了500多款游戏，但参展观众就达到了13万4042人次。E3入场人数比TGS少的原因，很大程度上是因为E3展的主要对象是游戏业界人士，而TGS的主要对象则是一般玩家。IDSA的会长Douglas Lowenstein表示："6万2千人参加了今年的E3，展出了上千款革命性的游戏作品，这些作品不断地推动着电子娱乐产业的发展，提供给数以百万计的消费者们大量的娱乐粮食，让他们在接下来的几个月里乐此不疲。"

当期焦点：

经过了一年多近两年的厮杀，三大主机的争斗已经基本有了一个比较明确的结果：索尼的PS2仍然稳居王座，微软的XBOX在欧美市场也取得了不错的成绩，倒是老任的GC则状况不佳。尽管如此，当任天堂新社长岩田聪除了发表了未来任天堂的行销策略外，也正式表示其正在积极研发GC的下一代主机，这多少有些出乎人们意料。微软方面，其XBOX事业部的亏损相当大，2003年第一季度较前一年同期亏损近2倍之多，而展会开始前EA突然宣布推出XBOX LIVE的游戏开发计划，以后只发售对应PS2网络的游戏无疑是对微软的一大打击。不过微软加大在亚洲地区，特别是在东南亚一些国家和地区的XBOX行货销售和服务，对我们而言多少也可以算是一种欣慰。索尼方面，由于已经胜券在握，所以没有太多大的举动，不过众多游戏大作的参展就已经足够为其吸引到足够的人气了。台湾厂商在E3的投入力度上也开始逐年加大。

2004年E3 掌机市场的乱世开始

时代背景：

2004年，三大主机之战基本上已经尘埃落定，游戏的蛋糕已经越做越大，越来越多的厂商愿意进来分一杯羹，从家用主机到掌机，都有一些其他厂商发布他们自己的作品。尽管我们都知道，游戏硬件这一块，绝不是仅仅凭借几分血气之勇就能取得战果的，但这些迹象至少向玩家们表明：已经有越来越多的人开始注意起游戏业来。

展会概况：

本届E3照样吸引了全球主要的游戏发行商、数百名媒体记者、来自世界各地的销售商，以及超过5000款游戏产品的展出，全球各地的游戏产业人士每年透过这个展览达到了交流与销售的目的。主办单位美国娱乐软件协会表示，这次展览总共吸引了来自87个国家65000名参观者，超过400个展览摊位整整占满了洛杉矶世贸中心54万平方英尺的空间。ESA会长Doug Lowenstein在落幕前的一篇新闻稿中称呼此次E3为"过去十年来最大的交互式娱乐贸易商展"。E3在这十年来的发展也同步见证了游戏业界的发展与进步，十年E3，也是近代游戏业的一个缩影。

当期焦点：

本届E3的争论热点其实从展会前的索尼和任天堂的新闻发布会上公布了掌机PSP与NDS就已经开始，任氏家族一统天下的掌机时代已即将一去不复返。由于掌机市场的利润过大，在本届E3的新掌机公布并不仅PSP和NDS，还有台湾省威盛公司的"Eve Mobile Gaming Console"，诺基亚的游戏手机"N-Gage QD"以及Tapwave的新型掌机"Zodiac"，掌机界一时硝烟四起。与掌机的火爆相比，已经没有什么悬念的家用机方面就要平淡许多。在本届E3游戏大展当中，并没有令人感到惊喜的神秘大作被公布，玩家更多的则是听到许多熟悉的游戏名字和看到很多游



↑索尼掌机PSP的发布，吸引了许多人的眼光。

戏里的老面孔，其实，从众多游戏名字后的阿拉伯数字和副标题上，就能看出不少端倪：人气大作的续作、资料片、复刻版比比皆是。中国大陆虽然也有厂商参与本届E3展，但由于"势单力孤"，所以并没受到多少关注。

2005年E3 微软打响新一轮战争

时代背景：

每一轮主机大战的尘埃落定往往也就在同时预示着下一轮的战争即将打响，果然，微软在第一次的战争没有实现既



↑微软特意在E3展会之前召开了新主机发布会。

定目标的情况下，携新主机XBOX360气势汹汹而来，而索尼和任天堂也不得不拉开阵势应战。尽管各自准备不同，打的小算盘也不一样，不过三大厂商在E3展上的表现无疑是相当地吸引玩家们的眼球。

展会概况：

娱乐软件协会ESA宣布：在本届E3大展中，有超过1000款家用游戏和电脑游戏首次亮相，而且总计将有超过5000款游戏软件及相关产品在E3中参展，其中大约4000款参展产品将会在05年年底之前陆续发售。作为游戏娱乐界公认的第一大展会，第十一届E3在2005年迎来了一个新的十年，超过400家厂商的参展，使得展会期间整个洛衫矶国际会议中心热闹非凡。三大电视游戏业巨头后续主机的公布，使得本届E3展前充满了悬念，展会期间更是活力四射，而除去争霸电视游戏王者的这三大主机外，辅佐它们登上未来宝座的众多"游戏超大作"也是值得玩家们期待的。

当期焦点：

微软早在E3之前的MTV上特别公布了新主机XBOX360，预示着这场由微软拉开帷幕的新一轮主机大战已经提前开始。微软没有确切的公布XBOX360发售的价格和具体发售时间，但可以确定的是美国、欧洲、亚洲会同时发售，确认XBOX360向下兼容，SQUARE·ENIX加盟微软，并随之带来了FFXI，坂口博信、水口哲也、三上真司等人也宣布支持XBOX360。索尼在展会上公布了PS3主机的强大性能，单从数据比较上来看，PS3的性能要高出XBOX360一大截，看来之前PS2被连续骂了5年机能最差的滋味果然不好受，只是CG展示画面虽然精美，却始终不如360的实时演算来的有说服力。任天堂方面，虽然也发布了代号"革命"的新主机，但所公布的具体细节仍然是相当之少。总体来讲，本届E3，XBOX360和PS3是最大的主角，两家厂商之间的明争暗斗使得E3展似乎充满了火药味。

其余大型游戏展会简介

CHINA JOY：

CHINA JOY是"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"的简称，是由中华人民共和国新闻出版总署、中华人民共和国科学技术部、中华人民共和国国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会和中华人民共和国国家版权局共同主办，中国出版工作者协会游戏工作委员会等机构和单位联合举办的一项属于中国玩家自己的大型游戏展览盛会。同时，国外数码互动娱乐产业相关行业协会组织，如国际游戏开发商协会（IGDA）、欧洲电子娱乐展（ECTS）、日本计算机娱乐软件协会（CESA）、韩国游戏产业开发院(KGDI)和韩国游戏机制造商协会(KAMMA)，都积极地从不同角度、不同方面支持此项活动。自2004年以来，CHINAJOY已经在我国成功举办过三届，除了第一届是在北京举办的之外，后续的两届以及未来都基本会将展会地点定在上海，每年秋季左右举行。

东京游戏展：

东京游戏展(Tokyo Game Show)是亚洲地区最大的游戏展，也是世界3大游戏展之一，于1996年首度举办，之前曾经是一年两届，后来改为一年一届。作为仅次于E3的全球第二大游戏展会，以及"世界唯一的电脑娱乐展"，东京游戏展与游戏产业一道得到了长足的发展，并且在业界内享有很高的声望。与以专业人士为重点的E3展不同，东京游戏展更像是一个纯粹的游戏盛会，参观人次也远高于前者。东京游戏展一般第一天仅对媒体以及受邀来宾开放，第二及第三天则对一般民众开放，参观门票费用为1200日元，小学生还可免费参观。



↑本刊每年都会对E3这一游戏盛会做详细报道。

游戏开发者大会：

GDC是"游戏开发者大会"(Game Developers Conference)的缩写，是全球最大规模的游戏开发者向讨论会，也是游戏产业年度最重要的会议之一。会议的核心内容是游戏开发者之间讨论专业的游戏开发和制作等方面经验和理论等，虽然不会涉及过多新主机性能以及游戏大作等方面的内容，但对业界敏感的人士仍然很容易从中发现许多有意义的信息。

国际消费电子产品展：

CES展是"国际消费电子产品展"的简称，是全世界最大的消费者产品技术年度会展，其规模在全美各类年度会展中也是首屈一指的。首届国际消费电子产品展于1967年6月在纽约市举行，当时参展厂商有200家，参加者达17500名。从那以后，国际消费电子产品展的规模扩大了七倍以上，到2005年国际消费电子产品展CES，参展厂商超过2500家，区净面积达150万平方英尺，展示其最新产品和服务，参加者超出13万名。游戏并不是CES的全部内容，不过也是了解最新游戏消息的有效渠道之一。



↑每一届的E3总是让人充满期待，也充满变数。

图解E3

E3展会是游戏文化的集合，采访E3的过程就是对游戏文化的一次巡礼。本刊此次赴洛杉矶的采访组用手中的相机记录下了采访整次展会的全过程。

01■首都机场的世界时钟。拍的时候没有在意，但后来发现上面的洛杉矶时间完全不对。先不说时差计算的错误，分针比别的表快10分钟也令人莫名其妙。时差都是以整小时为单位的，哪来的9点10分……估计这钟不知什么时候已经停了。

02■在机场候机时的行李车，采访器材占去了包里的大半空间。

03■飞机上的晚饭，中式餐点是理所当然的选择。

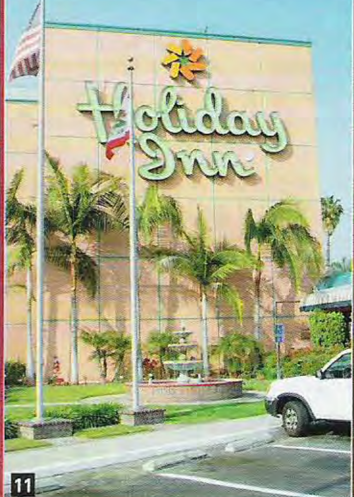


01

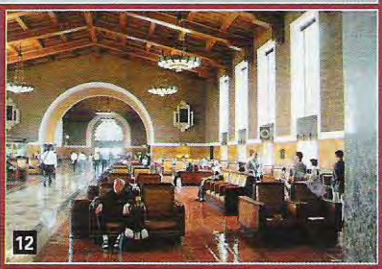

02


03


04



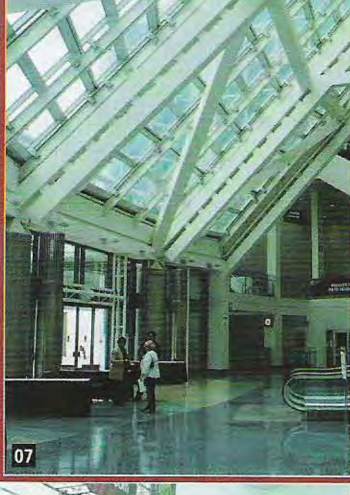
11


12


13




05

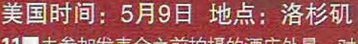



07


06


08


09


10

美国时间：5月7日 地点：夜幕下的洛杉矶

04■采访组抵达美国安顿下来时已经入夜，下榻酒店正门前朦胧的灯光带有一种迷离的美感。

05■酒店里的普通客房，和国内旅馆的“标间”没有什么两样。房间里的床铺很宽大，但被子却很薄。

美国时间：5月8日 地点：洛杉矶会展中心

06■洛杉矶不愧是海滨城市，午前很少看见晴朗的天空。这就是笼罩在一片雾气之下的E3展馆外景，远处的建筑是展馆南厅。

07■由于还没到开展的日子，会场内没什么人，显得比较寂静，只有一些相关展位的工作人员偶尔出入，进行着展会布置等工作。

08■南厅内已有展位在进行预演，还没布置好的展台上一片杂乱。肩膀上扛着显示器的那些是宣传用假人，工作人员在这些家伙身边来回走动，远远看去还真显得有些诡异。

09■离开会场数百米远的车站上也能看到SONY的概念广告，E3战的气息已经渗透到整座城市之中。

10■展馆西厅二层的媒体签到处，各路记者纷纷来到这里领取入场证件。为了捕捉有价值的业界新闻，各国记者都不遗余力，他们的到来也使媒体签到处成了这一天展馆中最热闹的地方。

美国时间：5月9日 地点：洛杉矶

11■去参加发表会之前拍摄的酒店外景。对于洛杉矶来说，这种阳光明媚的清晨非常难得。

12■套用国内说法的话，这里就是洛杉矶的火车站。车站的候车大厅内宽敞明亮，舒舒服服地靠在沙发上休息非常惬意，坐上一天都没问题。

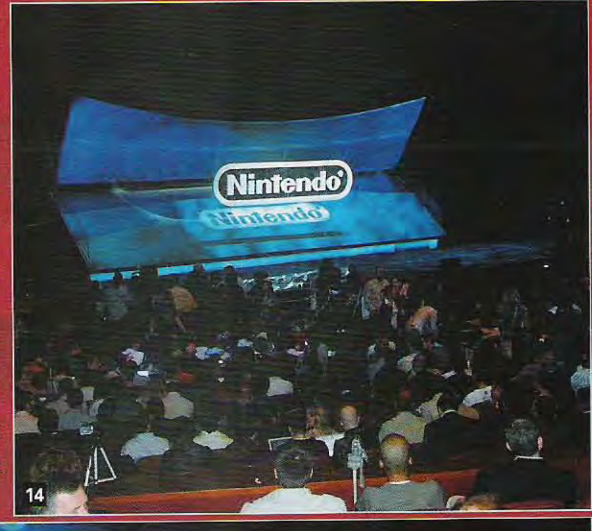
美国时间：5月9日 地点：洛杉矶柯达大剧院

13■任天堂发表会的入场券，“Wario Land”的字样非常醒目。对于身肩采访任务的记者来说，这东西无疑比宝物还要贵重。

14■任天堂发表会采用了传统的剧场舞台形式，舞台设置与后面的宽大银幕巧妙结合在一起，使“Nintendo”的巨大LOGO显得异常突出。气派的柯达大剧院内座无虚席，许多来自世界各地的业界名人作为嘉宾坐在台下的前排，其它有利位置则被众多媒体占据，四周的通道中架满了各种摄影器材。

15■美国任天堂公司的副社长Reggie Fils-Aime主持了整场发表会，他魁梧的身材给人留下了深刻印象。和岩田聪一样，Fils-Aime在讲话中也强调了任天堂的“创新”意识，同时他还认为，新一代家用主机“Wii”正体现了这种意识。

16■开发公司LEVEL-5社长，著名游戏制作人日野晃博坐在台下的观众席里。LEVEL-5和日野给人留下的印象大多是PS系列主机上的RPG名作，今后这家著名开发公司将以怎样的眼光去看待新主机“Wii”是件很值得关注的事情。在任天堂今后的软件战略中，独立开发公司无疑是不可忽视的一环。



14



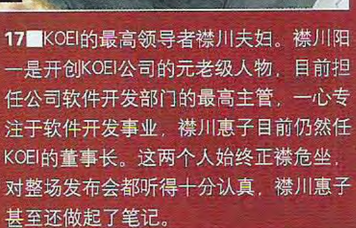
16



17



18



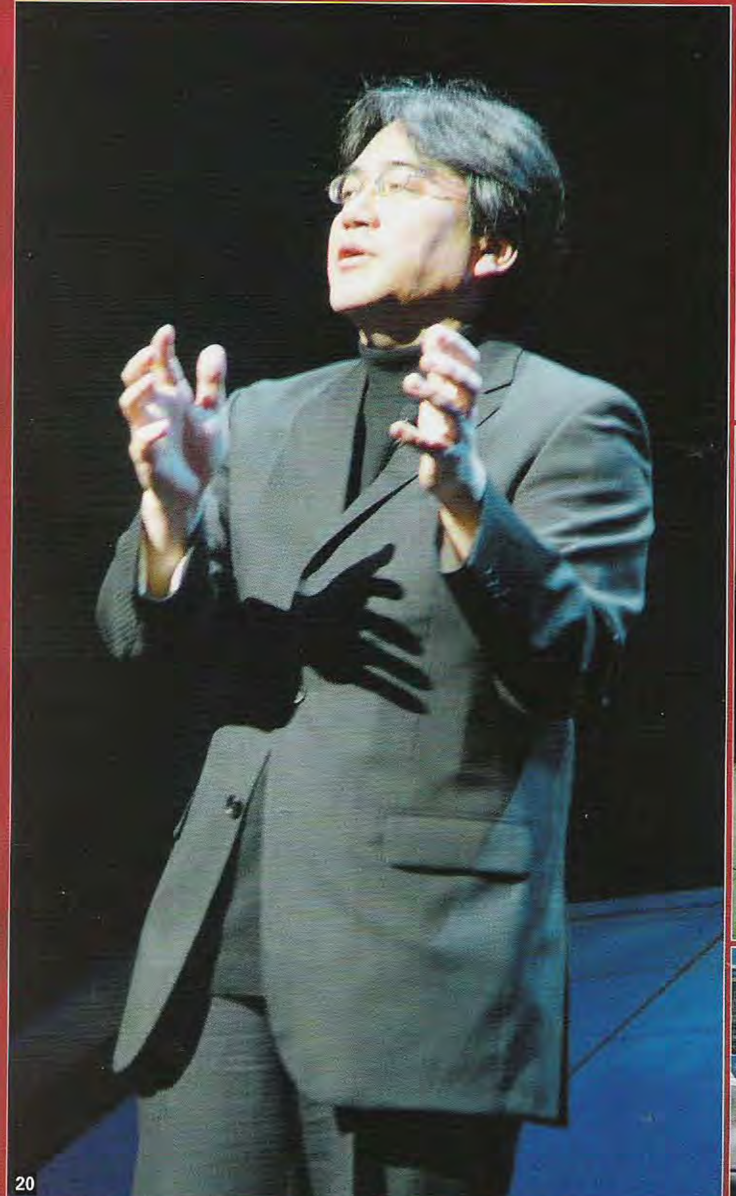
19

15

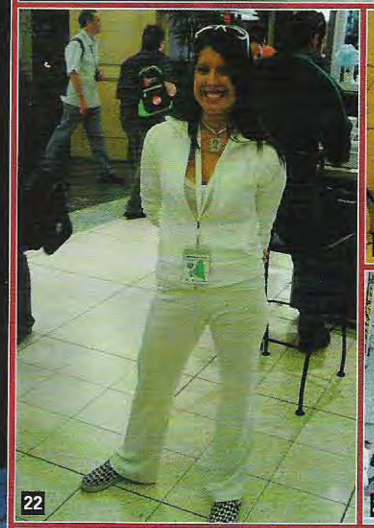
17■KOEI的最高领导者襟川夫妇。襟川阳一是开创KOEI公司的元老级人物，目前担任公司软件开发部门的最高主管，一心专注于软件开发事业，襟川惠子目前仍然任KOEI的董事长。这两个人始终正襟危坐，对整场发布会都听得十分认真，襟川惠子甚至还做起了笔记。

18■为了说明“Wii”新型手柄的功能，宫本茂亲自登台表演网球游戏，用“游戏遥控器”模拟网球拍在屏幕中击球。宫本大叔虽然意兴盎然，却有些技不如人，一上来就丢了分，不由得露出一副“懊丧”的表情。这种名人上台实际使用商品的场面是E3展上常见的宣传模式。

19■KONAMI专务董事兼欧美事业部主管北上一三在发表会上抬头望着天花板，不知他是觉得发表会内容难以理解还是已经听困了。KONAMI向来和任天堂“过从甚密”，历代主机上都有这家公司的作品。北上在任天堂发表会上显得如此心不在焉，是不是因为已经对相互间的商业合作习以为常？

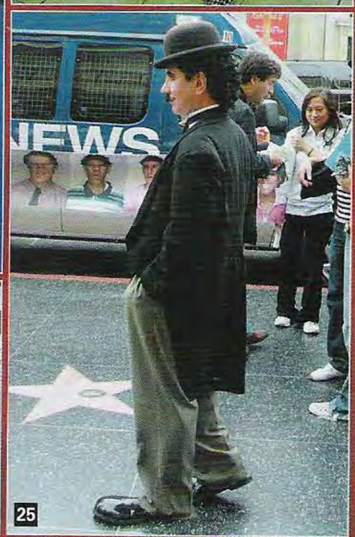


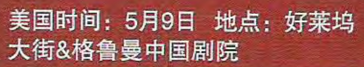






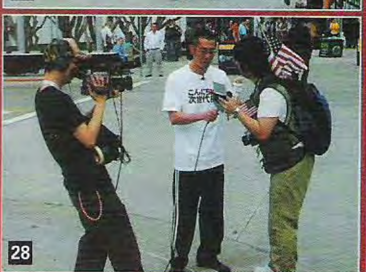














20■日本各大游戏厂商的负责人在本次E3展上都想表演一下"个人秀"，纷纷选择用英语进行演讲，任天堂的岩田聪在台上带着自信的表情慷慨陈词，但平心而论，他的英文实在令人不敢恭维。

21■上台演示Wii游戏的任天堂四人组，岩田聪和宫本茂亦亲自登台，各自手持"双节棍"分阵对垒。

22■这位笑容可掬的工作人员胸前挂着微软的证件，地点却是举行任天堂发布会的柯达大剧院。各大厂商对竞争对手的情报收集往往比记者们还要仔细。

美国时间：5月9日 地点：好莱坞大街&格鲁曼中国剧院

23■微软发布会的登记中心，工作人员们严阵以待，准备迎接各国媒体成员。

24■微软发布会的举办场所鲁曼中国剧院。虽然名为"Chinese"，但建筑风格明显不是中式，反倒有些东南亚风情。

25■发布会后在街头看到的"名人"表演，有蝙蝠侠，也有卓别林。这样的情景在好莱坞的大街上也算是司空见惯。

美国时间：5月10日上午 地点：洛杉矶会展中心西厅

26■展馆还是原来的展馆，但阵势已经大不相同。因为要对背包等物品进行检查，所以一大早就排起了长队。

27■展馆门外等待为Xbox360进行宣传的两位show girl，身上早已换好了展会中的"行头"。

28■日本游戏影音杂志《Fami通Wave》展会的例牌现场主持人"鲁邦小岛"，上次TGS就跟他聊过，算是老朋友了。

29■鸟瞰SCE的PS3试玩区，最醒目的就是那块超级大屏幕。前面几列的试玩台把展区隔成了“胡同”，络绎不绝的试玩者使这里显得十分拥挤。

30■这位接待MM算得上整个展会中最漂亮的工作人员了。经过这里的记者无一例外都要调转镜头照上两张。

31■展会现场使用了各种各样的宣传手法，声光电的力量全数动用，照片中这些醒目的文字就是灯光投射在地面上形成的。“E3，使商业变得快乐。”这是本届展会的主题宣传口号。从某种意义上说，这些现代的宣传手段中已经带有了“让商务与工作变得轻松快乐”的幽默意味。

32■Wii的试玩台前排着超长的队伍，甚至连工作人员设置的“需要等待一小时以上”队尾标志后面后有很多人。很多人都表示，为了不至于白来展会一趟，等上一两个小时试玩这些新游戏不是什么问题。急于赶时间的采访组见此情景只好暂时放弃，准备到第二天再设法集中“攻克”。

33■会场内随处可见正在进行现场报道的媒体，“长枪短炮”等器材一应俱全。许多美国记者凭借本地优势抢先和被采访对象热烈交谈，人生地不熟的外国记者只能在一旁等待机会。随着游戏产业的发展，整个国际商圈的相关领域都已经“水涨船高”，采访商业展会的记者也不例外。外语水平，采访技巧，“十八般武艺”必须样样精通才行。

34■与日本展会工作人员的沉稳谨慎不同，美国展会的展台上充满了鲜明的个性，比如SCE展区负责展台工作的这位老兄，身上的纹身魄力十足，见到的人全都会不由自主地挑一挑眉毛。

35■Sony Online Entertainment城堡形展台门口，一位俊俏的“梅杜莎”吸引着观众的目光。在这次展会上，SOE的展台显得非常精致，主办方的布置煞费了一番苦心。从这个细节中就可以看出网络游戏在当今游戏业界中的重要地位。

36■展台上有现场为观众们绘制漫像的活动。画师将被绘画者的面貌巧妙结合在身着铠甲的游戏人物身上，创作出带有强烈美式漫画风格的作品，笔触之幽默令人忍俊不禁。

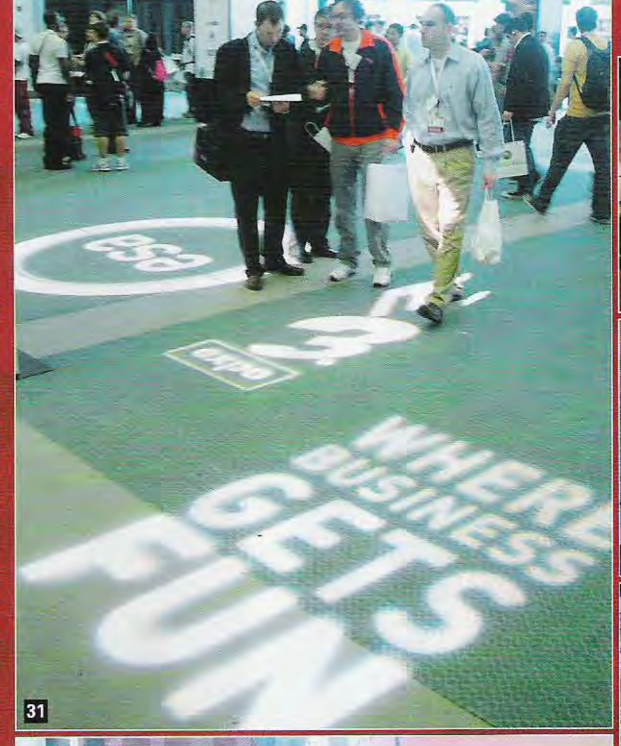
37■以《007》作为主题的展示区，经过这里的观众都要走过来看上两眼。宣传效果是展会最大的奥妙之一，对于《007》这样的著名品牌，老老实实地把作品名字放大到让人一眼就能看清，的确是一种基本而又行之有效的办法。

38■位于展馆一隅的TECMO展区，与几大“巨头”相比，这个展台小得可怜。如今第三方厂商自身的国际化是业界生存与发展的重要课题。用何种规模参加展会进行宣传，是每一家厂商都为之头疼的事。

39■KOEI展区没有什么令人激动的亮点。上次E3展，光荣尚且拿出了一段类似“355”的概念影像来展示自己的开发方向，这次展会居然如此“风平浪静”实在有些不可思议。

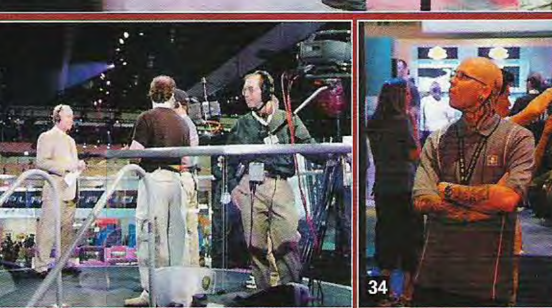
40■《魔幻风云录ONLINE》，著名集换式卡片游戏“万智牌”的网络版。这部作品在传统游戏领域可能声名不大，但在纸质卡片游戏领域却一直拥有极高的人气。

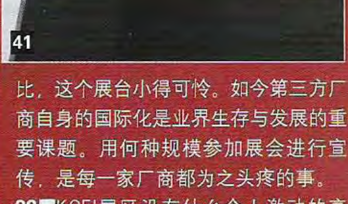
41■在推出DC版《D之食卓2》后便淡出业界的饭野贤治意外出现在了展会现场。他当初给人留下“大腹便便”的印象，但从这次展会上的仪态看来，减肥似乎颇有成效。不知来参加E3展的他对今后的游戏界还有没有什么独特的抱负。



31

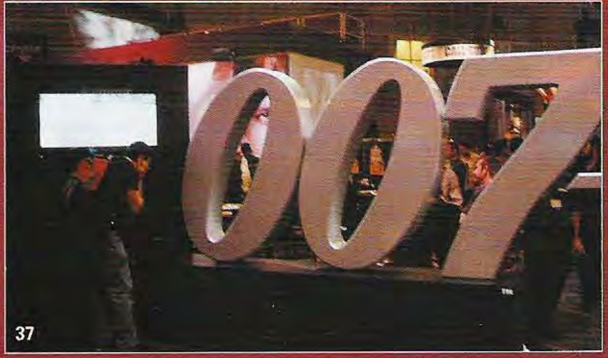

32


33


34


35
36


30



37



38



39



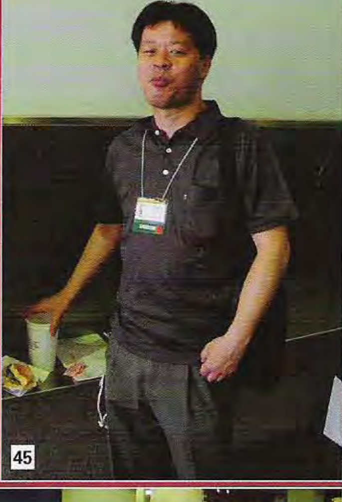
40


41





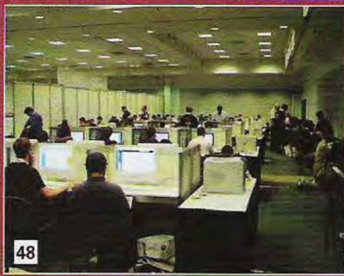


















美国时间：5月10日中午 地点：洛杉矶会展中心

42■西厅入口发送资料的show girl，可以说是E3会场的顶级美女之一了。为了增加宣传攻势，展方在挑选宣传团队上可谓不遗余力。

43■Activision的会议室所在地。每年的E3大展上都少不了这家在业界时常引起争议，旗下却又大作如云的老牌软件发行商。

44■正在排队等候付款的SQUARE · ENIX第一开发部部长北濑佳范（中间穿黑色T恤者）。未来的大作《FF13》将从他手中诞生。这位著名制作人的穿着实在朴素得可以，不留神的话还真难从这拥挤的人群中发现他老先生。

45■面对我们的拍摄，北濑佳范简直腼腆得有些可爱。也许，正是这种朴实内秀的气质才造就了《FF10》的成功。

46■"参观大型展会最麻烦的一件事就是吃饭"，至理名言，还未到中午，休息区已经人满为患。

47■最后的结果就是坐在地上开吃。图中的"色拉大餐"就是某位的午饭……对于没有主食就不叫"吃饭"的中国人来说，中午光吃这种东西感觉实在有些古怪。

48■E3战会现场的商务中心，许多记者都集中在这里处理和发送上午收集来的资料。和一些小型展会比起来，这里的商务中心显得很气派，空间宽阔，设备也很齐全。但尽管如此，这个大厅中也始终都是座无虚席。

49■在迪斯尼的展区中可以看到新硬件的概念模型，这家世界知名的厂商在游戏领域走着独自的发展之路。

美国时间：5月10日下午 地点：洛杉矶会展中心南厅

50■暴雪这次出展的唯一作品就是魔兽的新资料片。

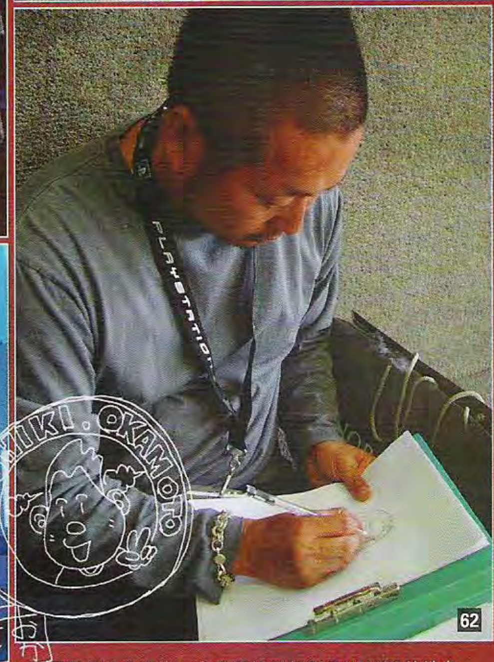
51■南厅可以说是微软的天下，而与微软唱对台戏的正是暴雪。



53



61



62



54



55



56

57



58

59



60

52■看到这个标志，毫无疑问已经到了NAMCO的地盘。

53■Namco Bandai公司展台前的show girl们，橙色的服装与厂商LOGO的色调一致。由于本届展会对展台工作人员的穿着要求比较严格，这种大胆的穿着在会场中并不多见。

54■N-Gage的展区，以喷烟雾构成图像的手法相当前卫，带有一种迷幻的色彩。"游戏手机"如今已经成为游戏界不可忽视的存在，这个领域的厂商也在E3战中担任着重要的位置。

55■采访组在展会现场意外发现了板垣伴信的身影。不过说实话，只要他在旁边走过，凡是见过他照片的人都能一眼认出来——从墨镜到穿着，那身行头几乎丝毫没变。虽然他看起来很"酷"，对待采访者倒挺热情，记者们和他攀谈比较轻松。

56■一位美国观众驻足在PC游戏新作《Medieval II: Total War》的试玩台前。这部作品的前作《Rome: Total War》曾经获得2005年美国"Strategy Game of the Year"游戏大奖。在这次E3展上，类似这样的PC游戏名作到处可见，势头丝毫不亚于家用游戏机上的游戏。

57■SEGA展区内的Sonic周边商品阵容非常强大，各种小饰物和小玩具牵动着每一位参观者的购买欲望。角色品牌的生命在于周边，这个定律已经被全世界的玩具商所认知。即使是Sonic这种长盛不衰的经典角色，周边商品的推出也丝毫不敢懈怠。

58■Xbox360上的动作游戏《失落星球》。与前期预测给人留下的印象不同，这个游戏制作得非常精致，不是那种打明星牌的简单跟风，而是一款堪称扛鼎之作的优秀作品。

59■展会中的工作人员可不都是笑容和煦的show girl，也有一些相当"硬派"的角色。瞧瞧这位胳膊上"四楞子起金线"的老兄，碰上这么一位，谅谁也不敢不遵守会场里的秩序。

60■三只刺猬在摆pose。除了大家已经非常熟悉的Sonic和Shadow，将于任天堂Wii上发售的最新作《SONIC WILD FIRE》中的新角色Silver也受到参观者的广泛关注。

61■本次Ubi的主打还是《分裂细胞》，新作的光影效果相当不错，是值得期待的一款重头游戏。

62■在采访组所遇到的著名制作人中，冈本吉起对待签名是最为认真的。他"努力"了很长时间，在纸上"画"上了一个有趣的签名。


64


65

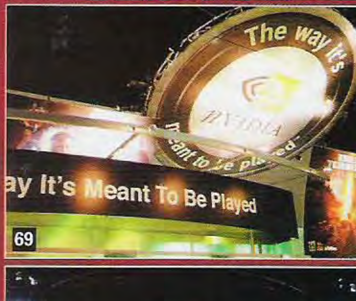


66



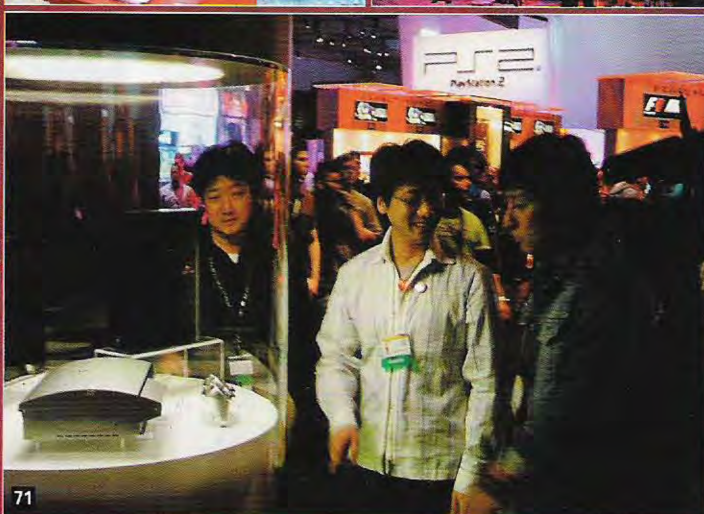
67


68



69


70



71

美国时间：5月11日 地点：洛杉矶会展中心

63■我们早早地来到了展会现场，不过这里早已经人流不息了。从这个角度向会场看下去，似乎感觉到了业界的活力。

64■FF中审判官角色的全套盔甲，在早前的2006东京电玩展上我们也看到过这套行头。难道是S·E将它远隔重洋地搬运过来了不成？如果不是看上去很重的话，我真想上去一把抱了就跑……

65■以开发《街》而闻名的Chunsoft制作人中村光一也出现在了现场，并且向我们招手致意，给人的印象同样也很腼腆。似乎负责剧本企划的人性格都很内向。

66■SEGA的《VR战士》系列在欧美地区的拥趸也不在少数。这次公布的《VR战士5》虽然暂时还只有游戏影像，但是也吸引了不少fans在屏幕前驻足观看。

67■除了玩家们比较熟悉的试玩、展示等场面之外，展区中类似这样的商务会面区也有很多。尽管看起来与普通玩家没什么关系，不过也从侧面展示了业界的繁荣。E3果然是业内的专业展会。

68■与商务区的“高高在上”相比，还是游戏试玩区更加贴近我们的生活。众多玩家在这里体会自己心仪的作品，一个个都

是乐在其中。而业界的风云变幻则被大家抛到了爪哇国。

69■除了家用机厂商，PC界的软硬件厂商也都纷纷在E3上展示自己的产品。当今显卡业的霸主nVIDIA就在其中。

70■EA公司的醒目标志。在欧美市场，EA绝对是可以呼风唤雨的第三方软件商。SONY的展前发布会也请到了EA总裁普罗伯斯特出席。

71■一身体面休闲服饰的小岛秀夫，在PS3机体的展柜前对其品头论足。不过看上去会场上好象没有什么人认出他来。

美国时间：5月11日下午　地点：洛杉机会展中心

72、73■南厅大堂内进行的巨幅魔幻题材的创作。这副作品从10日一直画到了11日下午，不断有人停下来观看，作者也是全神贯注。

74■像板楼一样的NOKIA前台，里面应该有不少样板间。

75■陡然出现在我们面前的神秘图腾椅子，由12个骷髅头构成，在灯光之下显得格外阴森。不知道如果坐上去会是什么感觉？

76■用美钞堆成的倒计时牌，也不知道在倒计时什么东西，不过确实很显眼。

77■为数不多的Cosplayer，很多人与他们合影。火影忍者在欧美地区的人气似乎也不错。

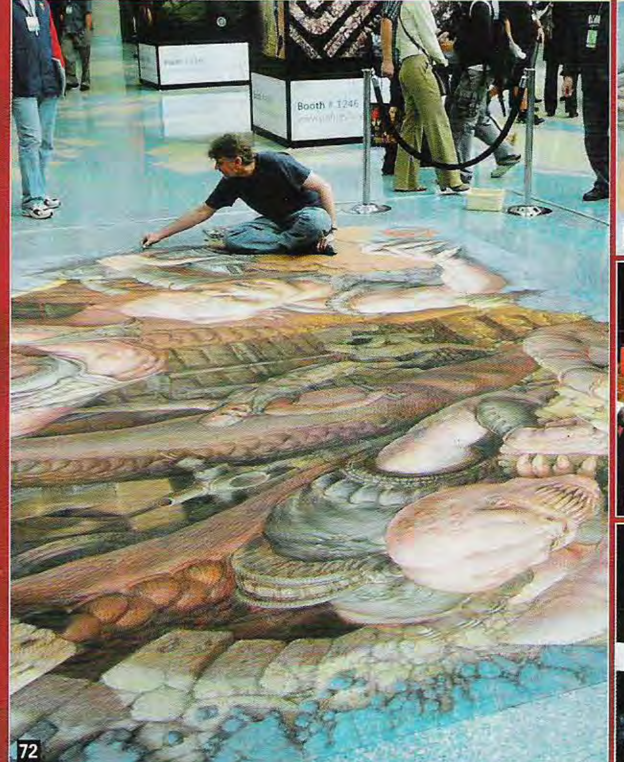
78■像这样专业级别的设备在E3会场里面随处可见，甚至有些玩家所带来的器材也让人垂涎三尺。

79■唯一有拍照限制的展区——Square · Enix，架子还不小！不过他们也确实有"独门兵器"，那就是在SCE展区也无法看到的FF13影像。凭借FF的强大号召力，在展区前等着观看的玩家可十足不少。想要一睹为快的话，是要先耐心排队的。

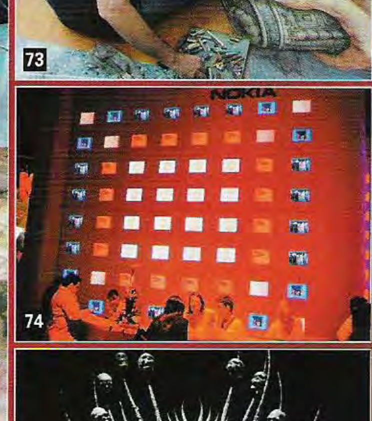
80■NCSOFT的展台是整个会场里面少有的有大型歌舞表演的地方，而且劲歌热舞表现得非常专业火爆，吸引来了很多眼球，是除了三大主机厂商之外围观人数最多的展区。

81■正在晒太阳的《梦游美国》制作人名越稔洋。看他那惬意的样子，怪不得他皮肤这么黑。

82■KONAMI虽然公布了《合金装备4》的新影像。不过展出游戏主打还是各种DDR。



72

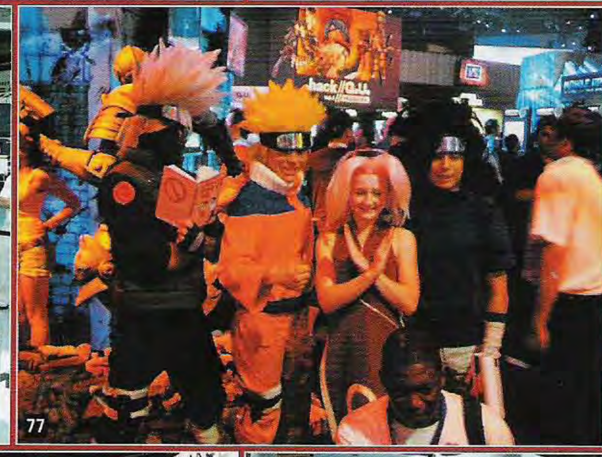

73

NOKIA
74

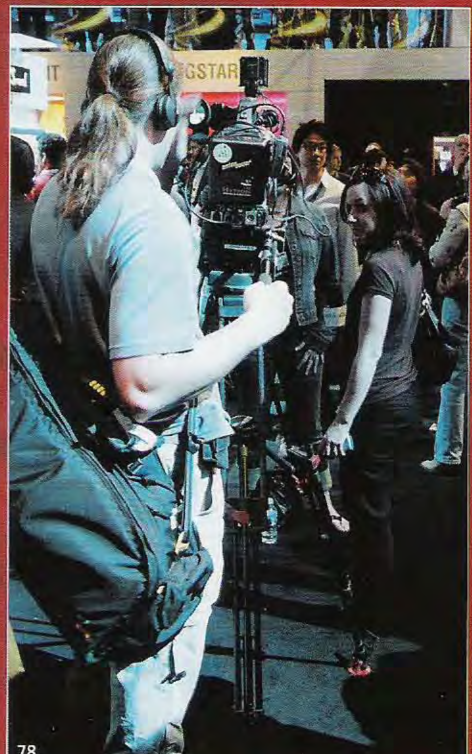
75



76



77

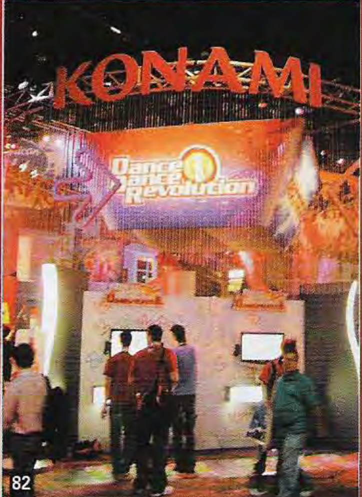

78



79


80


81



82

美国时间：5月12日 地点：洛杉矶会展中心

83■每天下午，在展区西厅的外面就会出现向观众免费派发饮料的服务人员，真是厚道啊！而且也体现出E3展会的准备工作是非常充分的。更有意思的事情是喝饮料还能参加抽奖，我们就抽中了一件T-Shirt，可惜尺码太大，谁穿都不合适。看来展会组织方还得多考虑考虑亚洲观众的需要，呵呵！

84■出租车"趴活儿"的场面在这里是很罕见的，因为美国的私家车文化实在是太发达了，大家出行的时候都自行驾车。除了机场以及个别的星级酒店门口之外，基本上看不到空跑的出租车。而像E3这种展会，有很多来自外地的观众，出租车的生意可以说是非常兴旺了。

85■南厅的大休息去四周的墙壁上挂满了来自于各种游戏题材的插画，我们饶有兴趣地在这儿浏览了一番，并且看到了不少熟悉的画面。

86、87、88、89、90■展会上热辣的Showgirl是一道靓丽的风景线，谋杀了记者和观众们不少胶卷，我们自然也不例外。不过今年E3的"重头戏"实在太多，为了跑前跑后抓拍新闻图片和排队试玩游戏，导致我们对于Showgirl们的"拍摄力度"比起往年的TGS、E3等展会来要弱了不少……呵呵。但我们还是挑选了几个最具有代表性的Showgirl（Perfect将她们戏称为"五大名旦"），大家觉得如何呢？

91■"水银人"是展会入口的一道独特风景。他不但扮相奇特，而且张开嘴还能发红光，非常引人注目。争着跟他合影留念的人数不亚于Showgirl。

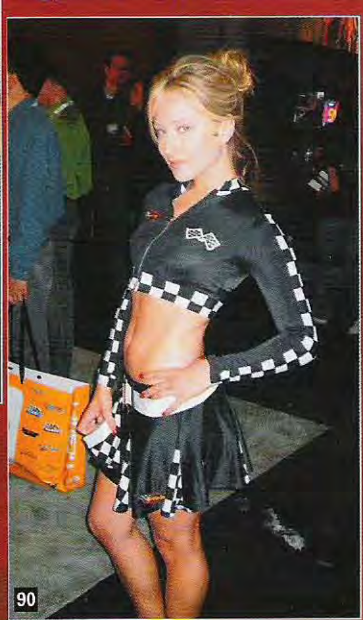
美国时间：5月12日下午 地点：洛杉矶会展中心

天下没有不散的筵席，经历了几天的热闹与喧嚣，E3 2006游戏展即将落下帷幕，我们的美国之行也已经到了尾声。

回顾这几天的旅程，感觉到非常兴奋和充实。首先让我们感到满意的当然是本届展会上所公布出来的信息量。由于现在正处在次世代主机大战一触即发的时期，所以各家厂商都纷纷"爆料"，PS3的发售日期与价格，Wii的庐山真面目，XBOX360更多大作浮出水面，都像重磅炸弹一样在我们心中引起了久久不能平息的震荡。

今年年底，三大主机就要正式在市场上拼个你死我活了。作为此前的一次业界大展，E3承载了众多的猜测与展望。各位读者，我们的E3特辑能否让您感到满意，而您又从中看到了什么样的未来呢？


89

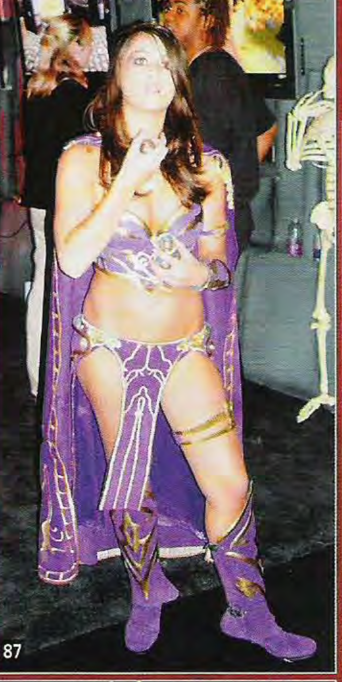

90


83


84


85

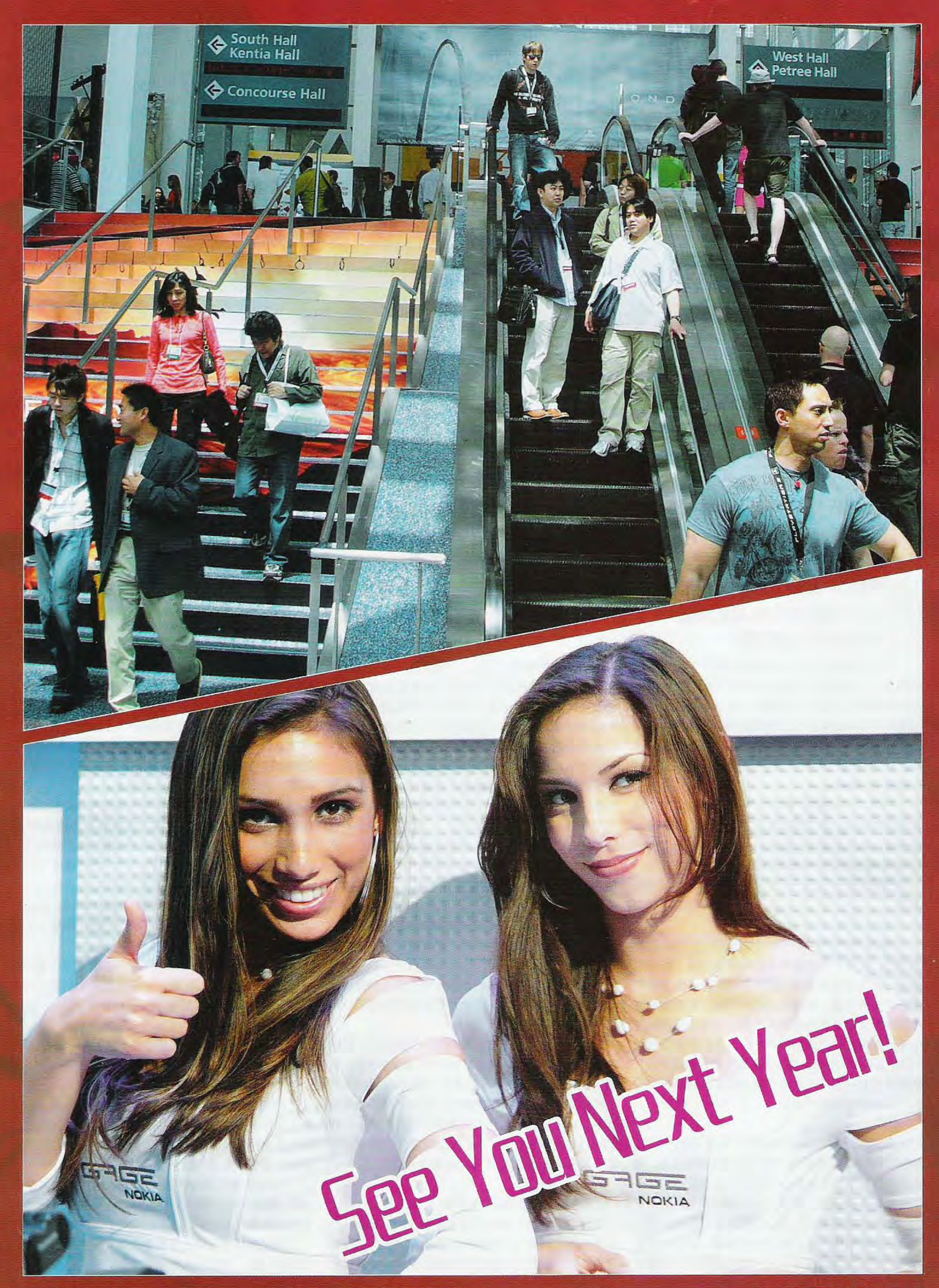

86


87


88



91


South Hall
Kentia Hall
Concourse Hall
West Hall
Petree Hall
NOKIA
NOKIA
See You Next Year!



战争终结之道

「2006年E3随笔」

当巨大的离子炮向云涡轰出那惊心动魄的一击时，画面暗去，Cortana那若有若无的声音飘缈而来：

"This is the way the world ends"（此之谓世界终结之道）

这一瞬间确实给人们以心灵上的震撼，而我却更觉得那句话应该是：

"This is the way the war ends"（此之谓战争终结之道）

次世代的战争帷幕已经拉开，而它的终结之道，究竟会以怎样的方式来到我们面前呢?

往年都是在五月下旬开幕的E3，今年却来得特别的早，似乎是回应着人们那渴望的心情。微软固然踌躇满志，但人们更期待一睹Wii的神秘风采，以及PS3的庐山真面目。游戏玩家已经多年未曾有过这么期盼的心情，高清时代的到来和任天堂对游戏方式革命性的突破，似乎让人再一次重回FC时代的兴奋和激动。

PS3-Wii-360，展前的调查充分显示出了玩家的诉求趋向。但三场发布会过后民意的大转变，似乎暗示着三方竞争的结局——尽管，按照惯例，E3的民调往往和最终市场格局大相径庭。

但这仍然无法阻止我们去正视、去剖析其中的玄妙。

Sony发布会的尴尬和冷场确实出乎大多数人的预料，这与去年那激动人心的场面形成了鲜明的对比。虽然现在来窃笑PS3的自食其果未免显得有点过于幸灾乐祸，但我仍然不得不说，如果索尼去年不是追求如此轰动的宣传效果，今年未见得会给玩家心理造成如此大的落差冲击。我们尚不至于把PS3称为久多的引退之作，但在这个世代的主机上，索尼确实有可能将为其过于宏大的梦想和急于求成的心理付出相当的代价。

和微软一样，从和任天堂开始签订PS合作计划书的那天起，索尼就力求将游戏扩大到新的领域。但由于出身的不同，人们往往对同一个名称有着完全不同的理解和认识。从唱片业转生的索尼娱乐，认为"多媒体娱乐中心"的认识应当与存储媒介密不可分。久多坚信，无论是高清晰视频、还是高保真音频，娱乐媒体的最终解决方案仍然将归结于海量信息和数据的保存。因此，从初代PS开始到新代的PS3，索尼始终坚持利用自己的主机来推广大容量光媒，并致力于依靠主机的普及将此演化为国际化标准规格的策略，从而实现自己未来在娱乐行业的统治地位。

所以，索尼的游戏平台从来都是媒介向的主机，主机整体架构和市场策略推广的设计，无一不是围绕着这个重点来运作的。业界有人曾经评价说："索尼的机能是为其光驱服务的"，这话一点也不夸张。因为除了光驱以外，硬盘也好、网络也好，这些附属功能在索尼看来都仅仅是锦上添花的陪衬，如果不是看到Xbox在这上面的得益，它甚至连主动推广都不会做。

长达10年的王者地位、两次击败包括任天堂、微软在内的强劲对手的挑战，这辉煌的历史使索尼有足够资本骄傲，同时也让其感觉到PS系列主机对主流媒体规格所产生的推动作用已经上升为决定性的力量，索尼认为第三代主机正是开始运用这种力量的最佳时刻。

但组成游戏主机的并非仅有一个光驱。一切服务于存储媒介的思想，势必影响到主机的其他方面。长期以来，PS系主机在架构设计上就存在着很多不足和缺陷，开发环境的问题也一直没有得到彻底的改善。这一切在霸主光芒的掩盖下隐藏起来——即便偶尔暴露冰山一角，1亿台出货量这个数字也足以打消任何疑虑、让所有人闭嘴了。

但微软的思路却完全不同。

比尔盖茨进入游戏行业有很多原因，其中一个重要的因素则是对未来操作系统发展的前瞻。作为事业的第一个阶段，比尔20年前的梦想在今天已经实现：人人桌上都有了一台电脑，电脑中都运行着MS的操作系统，但这仅仅是一个更宏大梦想的开始。

单一的Windows是无法突破的，操作系统的未来应当是一个广义的概念——正如Morpheus向Neo形容 Matrix的那样：它分散存在于我们生活中的每一个部分。OS必须先平民化才能网络化，因此就必须从PC走向生活。于是，微软开始涉足PDA、涉足机顶盒、涉足手机，而电子娱乐则正是一个全新的、绝佳的切入点。

如果说，Xbox360通过Media Connector和Windows XP Media Center Edition来与电脑联动只是一个初步尝试的话，在这次E3的微软发布会上，比尔的第二步已经发足：新一代的Windows Vista整合了MC和MCE的所有功能，并能够与所有采用同宗系统的设备进行有效互动。单以游戏为例，现在MS已经能够做到通过采用Windows CE系统的手机下载新车型，传递到Xbox 360中并直接和PC版的同作进行对战。如果这一运用扩展到生活的其他领域，则未来的发展前景无可限量。

当然，跨平台互动在目前已有运用的实例，比如在国内有些手机版本的游戏结果可以上传到PC版的同作中去。但微软推出的这种基于同宗系统之间的互动比其更简单方便，用户和开发者根本不用考虑不同设备的兼容性、接口、网关等等复杂的问题，仅仅是"无线"和"系统"这两个单词，就足以把貌似完全不相干的东西串联在一起，形成一个巨大的数字化网络灵魂，

而当所有生活产品都以同宗的系统驱动、并且可以自由交互信息的时候，这灵魂便毫无悬念地将成为上帝，人们也就实现了————

数字化生存。

这不正是这位哈佛辍学生所追求的终极目标么?

因此在比尔看来，多媒体娱乐中心的关键，不在于设备本身，而在于驱动设备运行的系统。系统软件是硬件的灵魂，同时又是引力，吸引着其他设备围绕着这个多媒体娱乐中心旋转。

作为这种思想的体现，Xbox系主机—尤其是360—便是一台基于"硬件完全服务于软件"思想而构建的游戏平台。

我们都知道硬件之于系统软件，就如同中国传统五行一般，有着相生相克的原理。适合的系统能

让硬件发挥出最大的功效，反之则像被点了穴的内力高手，空有一身本领却无法施展（在游戏主机历史上，世嘉的土星就是一个典型的范例）。所以，在制定Xbox360初期规格的时候，微软就决定把主机的整体平衡放在首要考虑的位置上。360的所有硬件设计，都要求贯彻“在系统支持下最大限度发挥能力”的策略，而要做到这一点，大范围采用成熟技术来特制产品则必不可少——很多人都误以为360是一台接近PC架构的游戏机，实际上的情况却完全相反，这个平台上几乎所有的关键部件，全部都是花费了大量时间和精力特别研发的，其用意就是为了能够在争战中做到力随意发、意到形至，利用系统和微软丰富的软件开发环境将硬件的功力发挥到极限。

现在再让我们从2006年的洛杉矶会展中心回到三年前，微软和索尼开始制定下一代主机规格式样的时候。

站在索尼的立场上看来，PS3选择蓝光毫无悬念，而微软希望360成为最标准的理想化传统游戏平台也在意料之中，但这两个选择所面临的风险并不相同：索尼这边BD规格未定、技术难度高、同时还有支持者和竞争对手的因素影响，而微软这里却是一切驾轻就熟，甚至连传统市场的需求和盈利模式都已经做到心中有数（比如1000万台销售量是主机的致胜点，再比如欧美玩家对一台电视游戏主机所能够接受的价格底线：400美元以下）。

从一开始就注定了索尼所走的路必然是布满荆棘而不平坦的。久多和其他的高层决策者们并非不清楚其中的利弊，但PS2辉煌带来的自信，加上整个索尼集团每况愈下的窘况催促，最终使他们决定朝这个方向迈步。

在这三年里，M、S、N这三家硬件商之间的斗智斗勇一直没有停息。微软的成功之处，便是在于巧妙运用各种宣传策略，诱使索尼钻进了追求高性能的牛角尖，而让PS3临时修改架构采用nVidia显卡则简直可以成为商战烟幕弹的经典案例，其造成的后果也是相当严重的—如果说蓝光的不确定性只是让道路变得难走了一些的话，对架构的仓促改动无疑同时绑住了PS3迈动的双腿，最终导致PS3成为了一台与360的设计思路完全背道而驰的主机，而这正是微软所乐于见到的。

当索尼意识到这一点时，PS3的延期已经不可避免。早在去年E3的时候，索尼的高层就很清楚他们已无法如约在2006年春天发售这台主机——不单单因为蓝光的规格争论不休，还在于对整体架构的重新规划需要更多的时间。当时的PS3实际上除了外壳可以说是什么都没有，但为了保持对360的压制，索尼不得不以大量预渲染动画来撑起玩家对主机的期待一而在这点上，精于宣传之道的SCE确实做得相当成功，但也正是因为这样的结果，才严重影响到了本届E3展览的效果。

那么，PS3今年的这次展前会又该如何解读呢？

我们先来看看展会之前索尼所遇到的主要压力：Xbox360在全球大部分地区热卖、Wii以全新的游戏方式受到玩家的追捧、可使用的PS3开发机完成低。一年以来，这三朵阴云始终笼罩在索尼心头，因此它必须要在展前会上针对这三个主要问题作出回应，它要压制住360的风头、标榜自己不逊于任天堂的“革命精神”、展现自己高人一筹的主机性能，以此给业界和玩家一个交待。

虽然不会直接承认，但显然索尼已经清楚地认识到微软在欧美市场上的地位和竞争力不容小视，由于360已发售半年之久，绝大多数欧美厂商都已将这个平台作为当前的重点来开发产品，因此在发表会场上直接交锋打欧美牌并不会给自己带来多大的好处，唯独日本市场的大失败是微软一个难以逃避的伤疤，是穷追猛打的优等材料：MGS4、VF5、FFXII、Tekken6等续作独占压阵的目的非常明确，那就是表明日本一线开发商仍然在我的掌控之中、PS3仍然是唯一正统的“真命天子”，同时也明确地断绝了MS试图以收买SquareEnix、Konami等一线厂商来收复日本市场失地的念头。在这个基础上再请出跨平台软件大鳄EA来，其背后的意思清晰无比：日本市场已经将是PS3的天下，而MS若想啃下欧美这块骨头也要费上不少的精力。

这一招，索尼看似基本达到了目的，但实质上却让人感到它的底气不足——在日本市场日益萎缩的今天，日商和日本游戏的地位已经今非昔比。虽说MGS和FF仍然可以算作世界级的大作，但销量与HALO、GTA等相比仍然有较大差距。紧抓日商会让人们很容易联想到另一个含义：那就是索尼对于欧美市场恐怕信心不足，获得的支持力也很可能不够，其一贯必胜的王者霸气在这样的想法中也消失殆尽。

确实，索尼是矛盾的，它希望自己维持住传统游戏的王者地位，但又对在这块领域能否完胜360没有足够的信心。PS3既要获得传统玩家的支持，又要保持“所有游戏在这里集结”的形象，因此也同样需要引入“革命性”的游戏方式来为自己打气。于是，一个让人瞠目结舌的手柄就这样公布出来了。

这便是索尼回应Wii的方式，其效果如何已不用多说，会场上下内外的一片骂声已经说明了一切。

理论上，我们以“抄袭”这两个字来指责索尼或许不够公平，但将之称为“模仿”完全够格——确切地说，这是一个并不出彩的模仿，不但无法与Wii应有的效果相提并论，甚至可能将会影响到PS3未来大多数游戏的操控，从严格意义上说，这只不过是nVidia显卡故事的又一次重演而已。（就连Konami、EA这样的一线厂商，也都是在这个发表会上第一次听说手柄上这个附加的内容，充分证明了索尼此举的仓促和盲目）

从这个“集合”了Wii、Xbox360优点之大成，整个外形设计却毫无新意的手柄上，人们看到了一个完全不同的Sony，一个曾经以技术为标榜的公司，而今却只会走纯粹的模仿秀，昔日在Walkman和MD上的创意去了哪里？这个被久多称之为最终版本的手柄上，那些“特点”给人的感觉是那么地刺眼和不协调——尤其是那个带着PS标记的圆形导航键，几乎就是生吞活剥地把360的那一套硬搬了上去。

我不知道当索尼拿出这样一个东西来的时候是怎样的心态，但台下观众们的心情可想而知。人们的不满，其实并不在于反感Sony“借用”那些优秀的概念，而在于它这种毫不掩饰、不带丝毫改进的模仿，简直是对用户智商的藐视。把导航键做一个改良会很难吗？如果连手柄这种最基本的设备都不能认认真真地去完成，又怎么能够让人感受到索尼对玩家的重视和尊重呢？

但索尼让玩家感到最为失望的地方，还是在于性价比远低于群众们心理的预期。平心而论，PS3对规格的调整有自己独到一面，它的定价对于Xbox360来说相当具有针对性，久多所谓“PS3的定价并不高”的理论，乍听可能让人感到荒谬，但细细想来确有他的道理：因为索尼对PS3的定位和价格的参照物已与过去和普通游戏设备不同，

PS3是“市场上最具性价比蓝光播放机和家庭娱乐中心”，如果以999美元的蓝光播放机或者高端HTPC作为标尺来看，这种销售暗示在高清影碟机买家为市场是完全行得通的，只是它对于传统玩家这个消费层来说却很可能作用不大，因其已超越了现有玩家群落的心理承受能力。

虽然索尼一再宣称PS3是综合性的“家庭娱乐



中心”，但几乎所有的玩家都仍然将它认同为一台游戏机，索尼的宣传焦点与玩家的心理产生了不小的偏差。这也难怪，PS3么，这个命名本来就意味着是PS2的继任，而PS2不是游戏主机是什么呢？其实如果索尼真的想让新一代的主机以综合娱乐中心的面目出现，那就应该摒弃Playstation3这样寓意明显的名字——想想看，如果一台具备游戏功能的LCD电视叫做“小天才3号”，即便它有40英寸的画面和1080P的分辨率，恐怕也没有人会在听到这个名字之后把它当作是一台电视机的——但换名这也同时意味着放弃培养多年的PS品牌，这对于索尼来说恐怕是一件更不可能的事情了。

高清影碟的用户可能分辨不清游戏的好坏，但玩家却并非如此。PS3作为游戏机被评判，首要的一点就是看游戏的质量是否与其价格相吻合。索尼早已预计到PS3的成本将是一个巨大的阻碍，因此一直努力把“高价”与“高档”两者联系起来放置在PS3身上——去年E3用大量CG来营造激动人心的氛围，其用意也正在于此。但毕竟地球人的科技还没有进入火星时代，当与Xbox360相差不远甚至有些还略逊于竞争对手的实际游戏展现在玩家面前的时候，消费者的背叛是可以预计的。以目前游戏的表现和反响来看，PS3离大多数玩家所要求的“物有所值”还有相当大的距离，因而对这个价格的强烈反弹也在情理之中。也许有人会说蓝光播放机用户群的态度可能完全不同，但关于这一点现在完全无法预料，因为在BD正式上市之前这个群落的数量是零。

那么索尼在明知道自己大多数产品远远背离预想效果的情况下，为何仍然要坚持在展前会上发表这些作品呢？来自市场的压力可能是一个非常关键的因素。

时隔一年之后，如果索尼仍然仅仅是播放那些不能操作的CG画面，那岂不是意味着今年11月11日的发售日又将是一场浮云？业界恐怕要对PS3这台主机是否真的存在产生巨大的怀疑了。打消这种顾虑的唯一方法，就是“必须放出可操作的实际游戏画面”，从这一角度来看，索尼毫无选择，即使它知道自己的开发工具离完善还有很大的距离，它也不得不拿出产品来。从另外一个角度来说，索尼自己也很清楚PS3的规格已经不可能再有什么变化了，与其继续掖着缺点等到发售时总爆发，还不如现在就展现出来，同时可以用“开发商不熟悉机能”、“开发度低”等说辞加以掩饰，让玩家仍然维持对产品最终表现的期待。

现在看来，这次索尼仍然还有一个喘息的机会。如果PS3能够在今年的TGS上拿出高完成度、脱胎换骨的作品，这个定价对玩家来说可能还是有一定说服力的。此外，Sony必然会在今后大规模地以蓝光播放机为中心在家电领域推销PS3，可以预想的是这招在HDTV已经开始普及、且没有竞争对手的日本很有可能获得成功——Xbox 360在日本过于贫弱，很难配合东芝发动HD－DVD的绝地反击。

但即便PS3的定位最终得到了市场的认可，我们也无法忽视这个定价给软件开发商所带来的巨大冲击，玩家的消费能力是有限的，它不可能随着主机价格的上升而无限增长。当硬件价格超出平均水准之后，软件的购买力将会受到首要冲击。

比较于Xbox360，玩家需要多支出200美元才能得到一台完整版的PS3，这相当于差不多4个游戏的价格，原本的软件购买预算会因此有很大程度的削减甚至流失，即使每人仅仅少买一份游戏所造



成的影响也是相当巨大的，以PS3首发200万台并且完卖来计算，少买1个首发游戏将导致整个PS3软件市场萎缩至少1.2亿美元，而这还只是相当保守的估计。可以这么说，在玩家消费能力上限的影响下，PS3首发推出的软件越多，软件商的真正获利就会越少，这个市场也就萎缩得越厉害。而索尼的重点宣传越是偏重“蓝光”和“娱乐中心”，则越有可能使得大量的可消费资金流到蓝光影碟而不是游戏市场。

这一点和PS2诞生初期有相似之处，但其内涵却有很大区别：当时的DVD播放机虽然并不普及，但DVD光驱和软件已经开始大规模量产，整个技术也已经趋于成熟，因此PS2主机的价格并不特别昂贵。加上当时市场上并没有可以与DVD相竞争的其他视频规格，Sega DC又处于绝对的弱势，白白浪费了这个可以利用的反击机会。PS2实际上获得了一年半的喘息期，这才把软件的情况调整回正常状态，而以后的胜利又彻底掩盖掉了这次危机。

但在今天，蓝光还是全新的技术，就算到PS3推出之日也仅有半年的时间，产品的成熟度无法与当初的DVD相比，成本之高迫使索尼选择了超乎常情的价格，同时PS3不但要通过BD与HD DVD竞争高清影碟的最终规格，同时还要和实力强大的Wii、Xbox360两线作战，处境远比当初困难得多。

相同的情形在不同的环境下重现，未必会有相同的结果，在这一点上索尼不知是否已有足够的准备。有一点是肯定的，PS3如果起步困难造成软件商感觉在PS3上无利可图，便会有更多的厂商采取跨平台的策略，而这将会进一步削弱索尼在游戏这个层面上的优势，从而影响到其整个战略计划。

与会者在展前会上冷淡的反应已经说明，索尼对三大疑问的回复并不能让人感到满意。PS3似乎是被动地在应付竞争对手的挑战，而且解决方案也显得有些力不从心。会展中久多频频放出的“高端向主机”言论，让人感到索尼似已决定拱手将低端地盘让出给竞争对手，昔日的雄心壮志不再。

PS3身上集合了索尼过于宏大的野望而有些不堪重负，小小的蓝光是否能够撑起这场豪赌，现在看来还很难预料。但有一点是可以预计的，PS3的制胜之道漫长曲折，所面临将是会是一场艰巨的拉锯战，PS2时代秒杀对手的情况将不会再现。索尼将不得不和对手在相当长的一段时间里展开周旋，其胜利的代价将比任何一次主机大战都要来得巨大：它是不是能坚持赌下去、最后的收获能有多少，这些都将对这个公司的未来造成深远的影响。

综观PS3和Xbox360两大阵营，目前的整个竞争态势基本朝着微软所预料的方向发展着，战争之路对于微软来说略为平坦。Xbox360现在不但获得了足够的时间，而且取得了价格优势，同时在欧美还获得了超过索尼的支持，看来2006年内率先达到1000万台制胜点的目标已经变得越来越现实。

这个状况让我回想起了当初16位元主机的格局，而微软正在扮演着当初世嘉的角色，360看来有足够的资本在北美取得MD昔日的地位，甚至还有可能做得更好，而这已足以让主机立于不败之地。但与世嘉不同的是MS还有Windows这个杀手锏，Vista和Live.com登场之后，360将成为网络化操作系统的一个重要组成部分，它或许将从深层次上改变竞争的最终格局：360不一定会有最酷的画面，但一定会让玩家有最酷的体验。

这种全新体验和Wii在Game Play上的革命相比，更具有不可仿制性，因为它必须要有深厚的技术积累为后盾。任天堂对游戏方式的革命，更多是建立在创意的基础上，而创意是最容易被仿制的东西，N一直对Wii的详细情况语焉不详也正是这个原因，但主机必须要上市面对玩家，Wii所有的秘密也迟早有全部曝光的那一天，到那时任天堂是否还能继续保持出奇制胜的优势呢？有N64震动包的故事在前，想必玩家自会得出结论。

任天堂对纯粹游戏乐趣的追求一直为我所钦佩，然而正如上文所说的，N氏过于偏重对游戏创意的探索，却忽视了建立技术壁垒的重要性，以至于其创新产品一再被人复制模仿，丧失了一次又一次绝杀的机会，而这和任天堂一贯追求低成本大盈利的策略是相一致的。任天堂在很多时候都是新游戏规格的创造者，但却往往无法在激烈的竞争中维护住对这个规格的独占，在现代商战中将是一个致命的弱点。

Wii在本届E3会展中获得了最高的评价，毫无疑问，它将很快成为全世界最普及的游乐设备，但却不会是一台主流游戏机的代表。就好像GB卖得再多市场再大，人们也无法将其视为业界的领导者一样。

Wii是市场细分化的产物，它的受众与360或是PS3都不矛盾。无论是哪台主机的拥有者，他们都会为了寻求这个新奇的体验去购买Wii，这是任天堂新主机将获得最广泛支持的一个主要原因。但也正由于娱乐方式被过于细化，一旦人们希望回到传统的游戏方式上，他们还是会打开360或者PS3，因为那里有高清的画面和电影般的效果，而这种感受同样是Wii很难带给玩家的。在极端情况下，一旦任天堂所倡导的新娱乐方式被360或是PS3复制，这市场的很大一部分仍将被传统娱乐平台所抢回——这似乎是不可避免将会发生的事情。所以，对我而言Wii更像一台GB系主机的衍生产品，而不是一台标准意义上的电视游戏主机。一台对整个游戏界具有决定性力量的主机应当具有强烈的排他性，而N氏这一代平台并没有这样的特点和能力，也许任天堂已无心纠缠于武林霸主的虚名，但即便不是名义上的老大，Wii可以预见的风行也将给公司带来丰厚的利润，对于这一点我倒是毫无怀疑。

电子娱乐如今已经和我们越来越贴近，每一次游戏业界的重大变革，都会对我们的生活产生巨大的影响。20年之前，当我们拿起FC手柄的时候，绝对无法想象在今天会享受到如此之多的游戏方式和精彩的声画效果，而这一代的主机之战无论结果如何，都将继续给我们带来激动和快乐。

忽然想到，早在PS时代，微软就曾经向索尼表示出为其平台提供软件系统的浓厚兴趣，但被久多拒绝。但我并不希望若干年后，我们会去嗟叹于索尼的是次失策，正如我们现在嗟叹于任天堂对索尼当初的翻脸一样。

□特约撰稿人/叶伟



E3 2006 SONY发布会现场实录

从“新闻”的角度来考量，E3的重头其实是在展会正式开始之前的这两天。因为这两天是各大软硬件厂商分别召开展前发布会的时间。而各种“爆炸性”的新闻也往往都是从这些发布会上传出。等到展会正式开始之后，重点就变成大家亲自上手的“体验”了。今年的展前发布会由于新主机的消息而格外引人注目。和往常一样，SONY的发布会仍然一马当先，先于任天堂和微软召开。本刊特别为您带来了SONY发布会的第一手现场报道。

姗姗来迟的发布会

美国当地时间5月8日下午4点■原定的发布会开始时间已经到了，但是会场还没有准备好。前来参加发布会的人们仍然没有获准进入会场。显然发布会要推迟举行了。这倒也不算是什么特别出乎我们意料的事情，毕竟是一个如此大规模的发布会，准备起来需要不少时间。大家都在耐心地等待着。

4点30分■与会者开始有秩序地进入会场落座。会场正中央的主席台后方悬挂着一幅巨大的显示屏幕，而左右两侧也有数量不少的显示屏。

稳固的基石



↑SCEA总裁兼CEO平井一夫主持了发布会。

4点53分■发布会正式开始。主持发布会的是SCE美国分社的总裁兼首席执行官平井一夫先生。以往几届的E3发布会都是由他主持，大家对他的面孔和语调都已经非常熟悉了。在简短的开场白中，他提到PS3是SCE“历史上最具有雄心壮志的工程”。

平井说到，稳固的基石是PS3取得成功的保证，而PS3的基石就是PS2。从2000年在日本市场发售以来，PS2的主机总销量已经达到了1.0396亿台。其中日本地区2327万台，美国地区4182万台，欧洲地区3860万台。达到1亿台主机销量所花费的时间比起PS来要缩短了一半。在软件方面，PS2软件日本地区销量为2.04亿套，美国地区4.77亿套，欧洲地区3.66亿套，合计10.47亿套。平井表示，在PS3即将发售的这段时期内，SCE对于PS2的支持绝对不会就此停止。无论是在硬件还是在软件方面，SCE都将继续对PS2提供长时间的支持。他表示在今后的一段时间内，SCE还将努力增加一千万台PS2销量。他还列出了一些即将发售的PS2软件，其中包括SCE本社的《战神2》和第三方厂商众多大作。

4点59分■话题转到了PSP。在发售的一年半时间之内，PSP主机的销量已经达到1703万台，平均每个月有将近100万台的销量，成为SONY公司历史上最为畅销的主机。而PSP软件的销量则达到了4730万套。接下来是一组将在年内发售的PSP新作的预告片，其中包括《捉猴》、《杀戮地带》、《虹吸战士》等等著名游戏的PSP版，以及其它一些原创游戏，例如《伦敦黑帮》、《黑暗镜像》等等。

平井表示，在接下来的时间内，SCE将会为PSP提供更多的附加功能以及周边设备，他特别提到了更多的UMD影像光盘、RSS频道和对Macromedia Flash文件的支持。PSP将成为一种集多种功能于一身的掌上娱乐终端。

开路尖兵

5点08分■一段影像展示了世界各地的玩家谈论PS系列主机所带来的乐趣。之后，发布会的主题被重新带回了PS3。平井重新回顾了PS3的各种机能特性。它将支持高清晰的显示设备，可以与PSP互联，支持蓝光DVD并且兼容PS、PS2的游戏——当然，关于这一部分相信每个人都早已经知道了。平井还提到硬盘将是PS3主机的标准配置。所有的PS3主机上都将安装有硬盘。PS3首发时将采用黑色主机。



↑发布会现场的气氛非常热烈。



↑《反抗：人类灭亡》给人留下了深刻印象。



↑20G版本499美元！60G版本599美元！对于很多玩家来说，这是一个让人“望而却步”的价格。



↑《GT赛车》一直为PS系主机保驾护航。



↑PS3将为玩家提供更丰富的网络增值服务。

5点15分■SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森登上了讲台，接下来将由他继续主持发布会。他那铮亮的光头大家已经在以往各届的发布会上见过不止一次了。哈里森很快请上了一个玩家们更加熟悉的人物：Polyphony Digital工作室的山内一典。所有的人都非常清楚，《GT赛车》登场的时间到了。山内一典手里拿着一个手柄，显然是作为接下来的游戏演示用。但是这个手柄引起了我们的注意：它的外形看起来与PS2的Dual Shock2手柄似乎并没有什么区别，而并非此前曾经公布的“牛角面包”造型。这到底是一个PS2还是PS3的手柄呢？

5点18分■每一代PS系主机发布，《GT赛车》系列都作为开路急先锋为主机保驾护航，这次同样也不会例外。本次《GT赛车》的演示持续了大约12分钟之久。这一代的《GT赛车》将运行在60FPS的帧速之下。在演示中，山内特别提示大家注意读盘时间。他表示，利用对硬盘的支持，在最终的实际游戏中，玩家从菜单进入赛道开始比赛只需花费2至3秒钟的时间。而在这次的演示版本中这个读盘时间要显得稍稍长一些。接下来展示了初代的《GT赛车》画面，作为游戏进化的对比。山内表示，本作发售之前将针对其网络联机功能在日本和美国地区进行公开测试。关于本作的发售时间，山内表示希望是在“PS3发售之后不久”。

5点32分■接下来走上讲台的是Eye Toy的发明者理查德·马科斯。他向大家介绍了一款名为《审判之眼》的Eye Toy游戏。他将一些卡片放在Eye Toy的摄像头下，屏幕上显示卡片上出现了一些造型精细的怪兽。在他的指挥下这些怪兽开始进行对战。虽然画面的精美程度让我们印象深刻，但是对于本游戏具体的玩法我们还是暂时有些不太理解，看来只能等待展会正式开始之后亲手试玩一下了。

持久的服务

5点35分■平井一夫重新回到了讲台上。接下来的话题是关于PS3的网络功能。平井认为，随着游戏的发展，网络联机功能已经成为一种必备的默认配置，就像是汽车中的空调装置一样，从最初的“附加功能”，已经变为了现在的必备品。SCE将致力于建设一个超越游戏之上的网络社区，玩家可以通过视频、语音、资料文件等方式在其中互相沟通，而且将是完全免费的。

接下来的演示也许是国内玩家更为感兴趣的：平井使用PSP模拟了PS游戏《山脊赛车》。SCE将开发用于PSP的PS模拟器，玩家可以通过网络服务，将游戏镜像下载到PSP的记忆棒中运行。



↑通过网络可以将PS游戏下载到PSP中运行。

5点40分■平井宣布，SCE将努力延长主机的生命周期，试图让PS3的活力保持10年以上。各种网络增值服务是实现这一目标的重要手段。一种类似于“游戏点卡”的卡片将会随主机一起发售。通过这些点卡，玩家可以从网络上购买

各种增值服务。菲尔·哈里森演示了如何利用网络服务来选择付费下载MP3歌曲等等。


↑Game Republic所制作的《源氏》是PS2上受到好评的作品，续作当然也受到了大家的关注。

第一方软件阵容

5点45分■菲尔将Game Republic工作室的比尔·里奇请上了讲台，他为大家演示了《源氏2》。在演示中我们看到了同屏数十个角色的战斗。一个比较新颖的功能是即时的武器切换以及角色切换，这些功能只需通过简单的按键而无需进入系统菜单就能实现。比尔表示通过灵活的角色切换，玩家可以自行开发出很多独特的连续技。例如在面对一个巨型的Boss角色时，比尔首先使用力量型的角色武藏坊弁庆，通过威力强大的蓄力攻击将Boss打翻在地，露出了腹部的弱点；然后迅速切换成速度型的角色源九郎义经，跳到Boss的身上给予它致命的一击。这个游戏同样在展会中提供样品试玩。

5点50分■菲尔通过一个小演示向大家展示了PS3与PSP的互动功能。在这个F1赛车游戏中，PSP可以作为后视镜使用。这个功能在实际游戏中似乎并没有太大意义，只是用于展示一下PS3与PSP两者之间联机的理念。

5点51分■接下来是以前曾经公布过的《天剑》的演示。这个游戏的打击感看上去相当不错，主角的动作极为丰富，敌人的AI看起来也真实可信。希望能够尽快体验到这款游戏。

5点56分■一系列的游戏预告片。其中包括原创游戏《龙穴》、《大逃亡》新作、《非洲冒险》（暂定名）、《大众高尔夫》、《怪物王国》等等。一款名为《八日》的游戏给我们留下了深刻的印象。这款黑帮枪战题材的游戏中人物的动作十分真实，剧情动画与实际游戏之间的衔接也非常流畅。这款游戏由


↑《八日》描述的黑帮枪战场面十分火爆。

SCE的伦敦工作室开发。

6点03分■以《杰克与达斯特》系列闻名的Naughty Dog小组也展示了他们的新作。这款作品并非“杰克”系列那样的卡通风格，而是写实风格的第三人称动作射击游戏。游戏场景是在一片森林之中，主角是一个身着T恤衫的年轻人。游戏的正式名称还没有公布。

6点05分■Insomniac小组的泰德·普莱斯登上了讲台，向大家介绍《反抗·人类灭亡》这款FPS游戏。这款游戏以外星人入侵作为故事背景。普莱斯告诉大家这是一款“紧张的、冷酷的、令人难以忍受”的游戏。然后他为大家展示了游戏影像。如他所说，这款游戏确实有些让人难以忍受。游戏中对于战场气氛的刻画颇为逼真，呼啸来去的子弹和随时有可能冒出来的可怕敌人都让人们的神经时刻紧绷着。

有力的第三方援助

6点08分■第三方软件的支持对于主机的成败至关重要，PS2之所以在与其它主机的竞争中取胜，正是因为得到了众多第三方厂商的帮助。在观看了一系列第一方厂商的作品之后，平井开始向大


↑游戏中的伍兹表情丰富程度令人惊叹。


↑《合金装备4》的预告片充满了悲伤气息。

家展示第三方厂商所制作的游戏。在一系列的预告片中我们看到了来自UBI SOFT的《刺客的信仰》、《战火兄弟连：地狱之路》，来自Bandai Namco的高达系列新作以及《山脊赛车7》、《铁拳6》，Konami的《机密武装：突击》，SEGA的《刺猬索尼克》、《VR网球3》、《VR战士5》，光荣的《致命惯性》、《刀锋风暴：百年战争》，From Software的《装甲核心4》等等。

6点18分■接下来被请上讲台的是业界最有权势的人物之一：EA公司的总裁拉里·普罗伯斯特。他向大家介绍接下来将有两个来自EA Games的游戏演示。EA Games的制作人凯文·威金森首先展示了《NBA Live 2007》。在演示中，他着重向大家介绍了PS3中对于人物移动的表现，并且与PS2的画面作出了比较。在PS3的画面中，角色移动时，支撑脚是固定在地面上不会移动的。角色旋转身体时将按照真实情况那样，以支撑脚为轴心转动，而不像PS2中那样，双脚都在地面上“飘动”。在PS3中，人物在改变前进方向的动作是圆滑流畅的，而并非像PS2那样只有8方向转动。他还演示了一小段《NBA Live 07》中球员作出投篮等动作的demo，但是并没有实际比赛的演示。

第二段演示是《老虎伍兹高尔夫》。这段演示中并没有展示实际游戏情况，而是专门表现了游戏中3D建模的泰格·伍兹丰富的表情以及各种逼真的语音动作。

之后，普罗伯斯特为大家展示了其他一些EA游戏的预告片，包括《橄榄球大联盟》、《使命召唤》、《极品飞车》、《荣誉勋章》等众多知名作品的最新续作。

6点21分■平井继续向大家介绍了PS3上的两款重头作品：来自Square·Enix的《最终幻想13》和来自Konami的《合金装备4：爱国者之铳》。这两款人气极高的游戏都引起了观众的欢呼和鼓掌。在之前S·E的专门发布会上我们已经得到了有关FF13的消息，因此对于这次展示的视频片段并没有感到特别的意外。而MGS4的预告片则充满了悲伤的气息。苍老的Snake感叹着世界已经发生了巨变，战争已经不再像他所理解的那样，这个世界已经不再需要他。一些我们熟悉的人物，例如Campell上校、Meryl、Otacon、Raiden、Ocelot等等都在这段影像中登场。在影像的最后，Snake说道“我还剩下最后一件没有完成的任务”，便将手枪伸入了自己的口中。这让我们想起《终结者2》的结局——最后一个任务就是将自己毁灭？我们没有想到的是这段预告中居然没有任何恶搞成分，难道小岛秀夫“改邪归正”了？

最后的秘密

6点32分■PS的生父久多良木健终于来到了台上。他首先询问大家对于以上公布的这些游戏是否满意，并且得到了大家的鼓掌和欢呼作为响应。接下来，他说道自己将为大家揭开“最后一个秘密”——并且从上衣口袋中掏出了一个银色的手柄。没错，这就是PS3手柄最终确定的造型。它看起来与PS2的手柄几乎一模一样，只是在手柄中央增加了一个大大的按钮，上面有醒目的PS系主机logo（这让我们想起了XBOX360手柄的设计）。久多良木健告诉大家，尽管外形上与PS2手柄没什么太大的区别，但是秘密却藏在手柄的内部。他将菲尔请上讲台，为大家演示这个手柄的新功能：这个手柄中包含有动作感应装置，可以感应到手柄的晃动、倾斜等动作。菲尔还提到这个手柄比起普通PS2手柄还要轻一些，并且非常舒适。

6点36分■Incognito小组的迪兰·乔伯被邀请上台，为大家演示PS3游戏《战鹰》。这个游戏就用到了PS3手柄的定位功能。乔伯通过旋转、倾斜手柄等动作来模拟操作飞机的操纵杆，以此来控制


↑久多良木健从上衣的口袋中掏出这个PS3手柄时，脸上露出了一丝狡猾的微笑。

游戏中的飞机。也许是为了让观众更清楚地了解到手柄动作与游戏中的对应关系，乔伯摇晃身体的幅度相当夸张。如果真的按照这种方式来玩游戏的话，相信大家会很快感到劳累的！

6点41分■其实除了手柄之外，还有另外一个秘密等待揭晓，那就是主机的发售价格。平井一夫并没有让大家等待太久，接下来他很快就宣布了PS3主机的发售日期以及价格：PS3将于今年的11月11日于日本市场上市，随后于11月17日在北美、欧洲以及澳大利亚上市。PS3将分为配有20GB硬盘与60GB硬盘的两种版本。20GB版本的日版价格是59800日元，美版价格499美元，欧版价格499欧元。60GB的日版价格则由店头自定，美版价格599美元，欧版价格599欧元。尽管大家之前已经对于PS3的高价有了一定的心理准备，但这个价格还是让大家感到了一些意外。平井表示PS3的首批出货量将达到200万台，在2006年底追加200万台。而在2007年第一季度还将再次追加200万台，达到600万台的总量。这毫无疑问是一个前所未有而且非常大胆的计划。在观众的议论以及鼓掌声中，平井宣布本次发布会结束。



↑平井宣布了五个月内达成600万出货的目标。


↑《天剑》原本是为XBOX360开发的动作游戏，后来才转为PS3平台。游戏素质看起来十分出色。

PS3最终形态发表

回归原点的PS3手柄


PS3手柄与PS2手柄外观非常相似。

就在索尼的展前发布会召开完不久，就有不少人纷纷开始抱怨这次的索尼发布会亮点太少，没能给我们多少惊喜；实际上，小编个人以为，单就是“PS2生父”久多良木健公布的最终完成版PS3手柄就已经是一件大事了。这个最终完成版的PS3手柄有多出乎意料？这么说吧，去年那个银灰色的“回旋标”给人们带来了多大的不可思议，这次的“最终完成版”就带来了至少同等程度的不可思议……

新一轮的主机大战其实早在去年就由微软打响了第一枪，不过相对于微软的白色魔盒XBOX360而言，索尼和任天堂两家对新主机资料的透露，除了一个简单的外形之外，更多的还是在于利用发布的性能规格参数去与XBOX360进行抽象比较——特别是索尼。尽管大家都明白，单纯的数据列表证明不了任何问题，CG与即时演算的对比也没有任何意义，不过索尼多少还是糊弄住了许多人士。而新主机手柄的比拼也是一大焦点：XBOX360的手柄基本上是在原来XBOX手柄基础上做出了更加合理的改进（而且实际效果确实不错），任天堂双节棍般的“革命”手柄给人们带来了强烈的冲击，而索尼的那个“回旋标”(或者说是“牛角面包”)手柄让人们感到的，则是莫名其妙。手柄外形的巨大变化，再加上索尼官方几乎没有给出任何关于这种变化的解释和说明，真的让人很莫名，当时就遭到了许多玩家的质疑和不满。也许是微软和任天堂在手柄改进（后者用“革命”一次来形容或许更加合适）方面受到的好评，也许是“回旋标”受到了太多的指责，如此巨大的压力迫使索尼的硬件设计部门不得不对其进行大幅度的更改，于是，这个“最终完成版”终于应运而生，只是效果方面未必真的尽如人意。


左右两台PS3分别是去年和今年的外形。

当演讲人展出这个最终版PS3手柄的一刹那，相信不止是小编，同时也包括许多到场人士在内，都以为是自己眼花了，或者说是误认为演讲人情绪太过激动拿错了手柄——这分明就是一只如假包换的PS2手柄嘛！尽管之前就已经能肯定索尼多半会在PS3手柄外形方面做重大改动，但总还不至于又重新给改回PS2版吧？单从心理认可角度来讲，小编是宁愿再次看见那个“回旋标”能有哪些新玩法……当然，外形上的回归并不代表功能上也是原封不动的照搬，可以看的出来，索尼的硬件设计部门在这方面，还是花费了一些心思的。

PS3手柄＝XBOX360＋Wii＋PS2?

给人留下第一印象的永远是外观，尽管老实说从外形上来讲，PS3手柄和它的前辈PS2手柄几乎没有多大区别。但如果仔细观察的话，我们还是能够发现其变动主要发生在以下五大方面：


这就是横着摆放时的PS3主机的前面。

一、首先要说的自然就是手柄正面新加的黑色圆形按钮了。这个按钮在“SELECT”键和“START”键之间稍微偏下一点的位置，使用的应该是透明树脂或是高级塑胶作为材料，圆形按钮本身是透明的，我们可以看到按钮上熟悉的“PlayStation”标记。由于这个圆形按钮的增加，相应的，以前PS2手柄上“SELECT”和“START”两键上方的“PlayStation”标记和英文字母没有了。说到这个新增的特殊圆形按钮，总是让人不自觉的就联想到XBOX360上那个标志性按钮，但如果仅从美观角度来评价的话，后者则要明显优于前者，不单外形更加漂亮，光泽和亮度上也要好上许多。发言人并没有介绍这一按键的具体功能，不过从其位置和可能的用途方面来看，很有可能会与XBOX360的那个按键一样，起到开机和打开多媒体菜单等方面的作用。

二、PS3手柄另外一个变动就是在手柄上方正面,原来印有蓝色“DUALSHOCK2”字样的地方变成了四个正方形的小指示灯，从手柄中央往两边依次标有“1、2、3、4”的字样。从功能上分析，这四个指示灯应该是用来表示在多人对战时我方是“几P”用的。XBOX360的手柄也有类似的功能，不过其指示灯就是围绕在那个圆形标记按钮附近，正好构成一圈。记得去年索尼在发布PS3的时候曾经表示其最多可以同时支持七个手柄，而现在PS3手柄上的指示灯只有四个，那么剩下的就是两种可能：一种可能是PS3实际只能最多同时四个手柄；另一种可能就是通过指示灯的组合来进行表示，例如玩家如果是“7P”的话，则第3和第4个指示灯就会同时变亮？当然，按照这一逻辑推理下去的话，PS3其实是最多可以同时支持10个手柄的：四个指示灯全亮（笑）。考虑到这次PS3的性能与去年公布的数据规格相比有着一定程度的缩水，所以最后PS3实际只能最多同时支持四个手柄的可能性居大。



↑经过长期等待，索尼新主机PS3及其手柄最终形象终于确定，黑色外形非常之酷。

三、由于这次PS3的手柄采用了蓝牙无线技术，所以不必再像以前的PS2手柄那样需要在上方扯上一条长长的线去连接主机了。因此，在原来PS2手柄连线的部分取而代之增加了一个迷你USB接口，玩家仍然可以通过连线的方式让手柄与主机相连（在发布会现场就是这么玩的），操作中只要连接或断开USB连接线就可以随时充电、或者充完电继续使用。同时，由于这个迷你USB接口的增加，使得PS3手柄还可以与其他一些设备连接，像XBOX360那样直接在手柄上连接耳麦的设计应该同样也能够在PS3的手柄上实现。

四、PS3手柄的各个按键布局和功能与PS2手柄相比，基本没有任何变化，唯一有变动的就是L2和R2两键。我们可以明显的看出来，位于PS3手柄正上方左右两边的L2和R2两键在外形上有了较大的变化，变得比以前更大，而且向后延伸出不少。据索尼官方对此做出的解释就是，对L2和R2键的变动是进一步调整其按键时的力度，这样一来玩家玩游戏时就会在进行踩油门、刹车等操作时会更加舒适、更加精确。这一部分的类比情报的感应精确程度从以前的8bit扩大为10bit。可见这一变动是为了使玩家在游戏时的操作和感觉更加细致，只是不知用它来玩WE时会不会有反效果？

五、这次PS3手柄变化最大的地方应该就是其震动功能的取消和增加类似任天堂新主机手柄的体感功能了。下面先让我们来看看索尼官方对这一体感功能的描述：“（PS3手柄）采用了最新的高精度、高速感应的6轴感应系统，不需要在手柄上外置任何设备，也不需要在电视上设置任何专用器具，即可在同时保持6轴感应的情况下通过网络从外部直接联络上附近的PS3主机。PS3专用手柄除了Roll（左右倾斜）、Pitch（前后倾斜）、Yaw（左右摇摆）的‘姿势三轴’以外还可以最快、最精确地感应出‘三轴(XYZ)


从后面观看竖直摆放时的PS3。

加速度’情报。因此玩家在操作十字键和摇杆的时候会觉得手柄就像是自己身体的一部分一样，非常自然、直觉地进行操作。”这个所谓的“6轴感应系统”简单来讲就是类似于任天堂新主机手柄的那种体感功能，只不过玩家用PS3手柄来玩体感游戏时动作幅度不会那么大。另外，由于“PS以及PS2的标准手柄DUALSHOCK和DUALSHOCK2中采用的震动功能会给6轴感应系统带来不良的影响，因此PS3专用手柄撤销了震动功能。”，也就是说PS3手柄被取消了震动功能。这也是为什么在PS3的手柄上没有了震动开启按钮和对应指示灯的缘故。

东拼西凑式的手柄改进?

从上面的介绍中我们可以很明显的发现，PS3手柄无论是在外观改进还是功能变动方面，都能看到不少微软和任天堂新主机手柄的影子。在此我们无意对这种行为和方式做过多评论，这次PS3手柄的变化是好是坏，相信大家心里都有自己的看法，不过真正能检验一款商品的，还是市场。

单就PS3手柄本身变动的评论而言，首先次世代主机手柄的无线化已经非常明显，尽管无线手柄早就出现了，但其往往是由周边厂商推出的辅助控制器，真正将无线手柄作为主机标准配置的，还是从这一代才正式开始。无线手柄帮我们摆脱了以前受手柄连线长度限制所产生的一些困扰，使用起来也更加的方便。PS3手柄上圆形标志按钮和指示灯的增加从功能角度分析，其象征意义其实是要远大于实际意义，L2和R2两键的改良应该会在一些类型的游戏中更加照顾到玩家。不过PS3功能上的最大变化无疑则是震动功能的取消和类似任氏新手柄体感功能的“6轴感应系统”，单从索尼对这一系统的描述和实际演示来看，应该算是任氏新手柄的“功能缩水版”，


PS系主机经典黑色造型看上去挺不错。

也就是说索尼的策略仍然是以稳重为主，不会像任天堂那样过度追求“创新”，这点从PS3手柄从去年的“回旋标”重新变回传统PS系手柄的外形就能看出来。另外所谓“震动功能会干涉6轴感应系统”的说法，在小编看来，更多应该是出于“手柄震动功能专利”事件考虑的，而不是真的遭遇到无法解决的技术难题；只是取消了震动功能的PS3手柄，在玩起来的感觉是否会受到一定程度的削弱，可就不好说了。

如果仅仅从手柄外形和功能的创新程度方面来考虑的话，这次的PS3手柄无疑是让人失望的；不过换个角度想想，PS2手柄的手感不就一直被批评是“三大主机中最烂”的吗？可PS2照样稳坐钓鱼台，PS2玩家们在开始抱怨了一阵之后也就马上适应了。有的时候，对旧传统的延续未必就是一件很糟糕的事情。

再看PS3，究竟有多少水分

这次的索尼发布会上，我们发现，发言人先是将话题集中在对PS2所取得优秀销售成绩的自卖自夸上，在一串并没有真正让人感觉到主机性能有多强劲的PS3实际游戏影响展示之后，再介绍了“回归传统”的PS3手柄和主机发售日、定价之后就宣布结束了。出乎大多数人的意料，索尼并没有像去年那样对PS3的性能做大幅度的宣传和吹捧，说的更直接点，索尼这次其实根本就是将PS3的性能问题搁在了一边。为什么会出现这种情况？PS3在硬件性能规格方面到底有没有缩水？由于这次索尼只是在官方网站上给出了一个比较简单的性能列表，许多重要的参数都没有再给出，因此我们无法做出准确详细的评测，但相信从一些细微的线索上多少还是能够一窥端倪的。

首先我们可以通过去年索尼给出的具体规格参数与今年给出的规格列表中可以做对比的一些项目来看一看。通过对比，我们不难发现，“成品版”的PS3主要是在端口上有着明显的缩水：去年的规格表上主机USB接口一共有6个（前面4个后面2个），今年的规格表上主机USB接口减少为4个；有线网络接口方面，老规格表上写的是“输入1＋输出2”，新规格表上写的是“1个”。这两点差别是适用于两种版本PS2主机的，虽然比去年少了，不过好在实际上也没有多大影响，还可以理解。可另外我们还会发现，499美元和599美元两种版本PS3主机的差异，不仅仅是发言人所说的“20GB硬盘与60GB硬盘”的区别，去官网看一下规格表就会发现，他还漏了不少东东没讲（应该不会是无意漏讲的吧）。HDMI接口在老版本的规格表上写的是标配2个，到了实际成品版中，就改为了599美元版的才有1个，499美元版的干脆就没有。如果仅仅是将HDMI接口从2个改为1个这还好说，毕竟那多出的1个基本上也派不了什么用场，但这1个HDMI接口只是配给599美元版，499美元版的则完全没份可就不太厚道了——没有了HDMI接口，“1080P”的高清输出要想实现可就很不那么方便了吧？同样，用来插拔记忆棒、SD卡、CF卡的接口也成了599美元版的专利，这个在老规格表上是标配的。与之相同的，用以无线上网的IEEE 802.11 b/g接口也是成为了599美元版的御用，买了499美元版的玩家就只能干瞪眼。

从上面的种种我们可以看出，虽然索尼宣布了499美元和599美元两种版本的PS3可供玩家选择，但这100美元价格上的差异并非仅仅是配置的硬盘容量上那40G的差别，不少原本就应该是主机标准配置的接口部分也因为这100美元的差别而被取消了。从商业的角度来看，我们可以理解索尼为了不至于在硬件销售方面亏的太多，而通过种种手段提高599美元版的优越性的做法，可这种手段本身实在是很容易让人不爽。记得去年微软宣布XBOX360将会发售两种价格版本的消息之后，索尼娱乐部门的副总裁Harrison曾经对这种手法表示了强烈鄙视，结果现在呢？貌似索尼比微软做的更狠……

除掉上述明显的“缩水”之外，由于资料的不充分，我们无法判断成品版PS3的硬件参数是否真能达到去年规格表上所宣称的那样。不过从这次E3展上发布的绝大多数PS3实际游戏影像效果来看，我们可以肯定，PS3的硬件性能的确会很强大，会是三大新主机之首，但绝不会像索尼所宣传的那样高，实际效果绝对会有大幅缩水。索尼的宣传手段一向都很高明，我们也习惯了PS系主机在天花乱坠的吹捧之后的缩水，只是这次的缩水程度，希望还是不要太大为好。CELL是PS3的核心处理器，也是索尼引以为豪并多次在公开场合吹嘘的资本，最后我们就通过索尼在近几年介绍CELL时的用词变化对比来作为本文的结尾吧：


PS3主机的右侧，上面有许多对应的LOGO。


PS3主机的左侧，这一边看上去比较简洁。

20003年5月E3，“未来的CELL超级处理器的性能将达到主流P4的1000倍，界时将可以实现对整个地球的模拟。”

2004年5月E3，“CELL的综合性能将超越主流P4高达500倍，相当于一个8岁儿童的智力水平。”

2005年1月CES国际消费电子产品展，“CELL的最终性能将达到主流P4的250倍。”

2005年3月GDC游戏开发者大会，“CELL的实际性能将超过主流P4的100倍，100颗CELL联动的性能相当于一个成年人的智力水平，1000颗CELL联动可以实现类似Matrix的现实模拟。”

2005年5月E3，“CELL的实际性能表现仍然可以达到主流P4的35倍。”

2005年11月X05欧洲展，“CELL在物理计算量方面将达到高端P4的5倍。”

2006年1月CES国际消费电子产品展，“CELL的最终综合性能表现将不会逊色于高端P4。”

本届E3，索尼不再提及CELL处理器的实际运算能力。

尽管INTEL的奔腾4的处理能力这两年来一直在不断进步，但其实只提高了2.5倍，但是看看CELL：1000倍→500倍→250倍→100倍→35倍→某方面5倍→不会逊色于……

Product Outline

Product Name
PLAYSTATION®3

CPU
Cell Processor
PowerPC-base Core @3.2GHz
1 VMX vector unit per core
512KB L2 cache
7 x SPE @3.2GHz
7 x 128b 128 SIMD GPRs
7 x 256KB SRAM for SPE
* 1 of 8 SPEs reserved for redundancy
total floating point performance : 218 GFLOPS

GPU
RSX @550MHz
1.8 TFLOPS floating point performance
Full HD (up to 1080p) x 2 channels
Multi-way programmable parallel floating point shader pipelines

Sound
Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (Cell-base processing)

Memory
256MB XDR Main RAM @3.2GHz
256MB GDDR3 VRAM @700MHz

System Bandwidth
Main RAM 25.6GB/s
VRAM 22.4GB/s
RSX 20GB/s (write) + 15GB/s (read)
SB 2.5GB/s (write) + 2.5GB/s (read)

System Floating Point Performance
2 TFLOPS

Storage
HDD Detachable 2.5" HDD slot x 1

I/O
USB Front x 4, Rear x 2 (USB2.0)
Memory Stick standard/Duo, PRO x 1
SD standard/mini x 1
CompactFlash (Type I, II) x 1

Communication
Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) x 3 (input x 1 + output x 2)
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g
Bluetooth Bluetooth 2.0 (EDR)

Controller
Bluetooth (up to 7)
USB2.0 (wired)
Wi-Fi (PSP®)
Network (over IP)

AV Output
Screen size 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI HDMI out x 2
Analog AV MULTI OUT x 1
Digital audio DIGITAL OUT (OPTICAL) x 1

Disc media * read only

CD	PlayStation®	CD-ROM
	PlayStation®2	CD-ROM
	CD-DA	CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW
	SACD	SACD Hybrid (CD layer), SACD HD
	DualDisc	DualDisc (audio side), DualDisc (DVD side)
DVD	PlayStation®2	DVD-ROM
	PLAYSTATION®3	DVD-ROM
	DVD-Video	DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
Blu-ray Disc	PLAYSTATION®3	BD-ROM
	BD-Video	BD-ROM, BD-R, BD-RE

↑这就是索尼在去年E3展上公布的性能列表。

<PLAYSTATION®3>

商品名		PLAYSTATION®3	
CPU		Cell プロセッサ	
GPU		RSX®	
サウンド		Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (Cell-based processing)	
メモリ		256MB XDR Main RAM, 256MB GDDR3 VRAM	
HDD	2.5" Serial ATA	○ (20GB)	○ (60GB)
入出力	USB 2.0	○ (x4)	
	Memory Stick/SD/CompactFlash	−	○
通信	Ethernet	○ (x1 / 10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)	
	IEEE 802.11 b/g	−	○
	Bluetooth 2.0 (EDR)	○	
ワイヤレスコントローラ (Bluetooth)		○	
AV出力	解像度	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p	
	HDMI出力端子	−	○ (x1 / HDMI NextGen)
	AVマルチ出力端子	○ (x1)	
	光デジタル出力端子	○ (x1)	
BD/DVD/CDドライブ (読み出し専用)	最大読み出し速度	BD 2倍速(BD-ROM) DVD 8倍速(DVD-ROM) CD 24倍速(CD-ROM) SACD 2倍速	
外形寸法		約325×98×274mm(幅×高さ×奥行き)(突起物含まず)	
質量		約5kg	

↑上面这个就是索尼今年公布的PS3硬件规格表，许多具体的性能参数都没有列出来。

史艾展前召开新闻发布会《最终幻想XIII》进军PS3



↑SQUARE · ENIX展前新闻发布会现场。会场内陈列着各种以S · E游戏为主题的周边商品。

本刊讯 SQUARE・ENIX公司于美国当地时间5月8日在好莱坞中心的好莱坞白金礼堂（Hollywood Palladium）举行新闻发布会，赶在“E3 2006”展会之前宣布，《最终幻想》系列的最新续作《最终幻想XIII（Final Fantasy XIII，简称FF13）》将登陆索尼SCE公司预定于2006年11月推出的最近家用游戏主机Play Station 3（PS3）。同时S・E还公布，《最终幻想XIII》将以三部同主题作品同时开发的方式运作，除本篇之外，还将推出另一部PS3游戏《最终幻想Versus XIII (Final Fantasy Versus XIII)》以及手机游戏《最终幻想Agito XIII（Final Fantasy Agito XIII）》。

与去年E3展会时宣布“观察市场动向”的平静态度截然相反，今年的SQUARE・ENIX新闻发布会气氛显得异常热烈，发布消息的质与量都有着压倒性的提高。向次世代游戏主机进军的战略倾向非常明显。S・E社长和田洋一首先上台致辞，这是他首次用英语在E3展上发言。和田简短表达了对公司内部制作组成员们的谢意，口吻沉着而从容，提示了这次新闻发布内容的充实。和田社长的致辞结束之后，一些S・E游戏制作人上台，对现行机种上的发售及即将发售的游戏作品进行了介绍。



↑登台用英语致辞的和田洋一社长。2006对于S・E来说是承前启后的一年，和田社长表达了对未来的展望。

《最终幻想》系列总执行制作人桥本真司在发布会后半段登台，他首先宣布“最后”将再公布一部游戏作品，而这部作品是“公司全力推出的制作计划”。随后，会场的大型投影屏上放映了一段简短的游戏影像。这段影像明显是面向次世代游戏机种的高清晰影像，描绘了一个列车在空中行驶的未来都市，并出现了机械化的怪兽和全副武装的士兵。游戏的主人公在画面中全速奔跑，画面表现出了强烈的速度感。从后来插入的实际游戏影像片断中可以看出，主人公是位带着一点男孩子气质的女性。她用一把可以自由变形的武器进行射击，用剑斩向敌人，并从手中放射出强烈的能量弹突破重围。这段影像表明了新作的科幻题材性质，但并没有点明游戏的主题。因此，当影像最后放映出《最终幻想XIII》的大标题时，始终寂静的会场中顿时一片沸腾。

从简短的游戏实际画面中可以看出，《最终幻想XIII》的战斗系统是类似《最终幻想XI》和《最终幻想XII》的即时型，但跳跃攻击与格斗术运用等等，展现出了丝毫不亚于纯粹动作游戏的动作性。在这一点上，这部新作确实有别于《XI》《XII》，是一部面向次世代的全新《最终幻想》。

影像放映完毕后，桥本发表了《最终幻想XIII》的制作宣言，宣布这部游戏作品的机种是PS3。桥本还宣布了游戏主要制作组成员的名单：《最终幻想XIII》制作人将由曾经负责开发《最终幻想X》的北濑佳范担任，监督是曾经负责开发《最终幻想X-2》的鸟山求，角色设计是野村哲也，游戏作曲是浜涡正志，主题歌作曲是植松伸夫。整体上看，《最终幻想XIII》的制作组核心是由《最终幻想X》小组的主力构成的。

在桥本的介绍下，《最终幻想XIII》制作人北濑佳范登台。北濑称，《最终幻想XIII》原本是为PS2主机开发的游戏，但中途受到了E3 2005上放映的《最终幻想VII》艺术影像的影响，原来的开发计划全部废除，最终定下了为次世代机种开发新生《最终幻想》的计划。为了确保这次开发顺利进行，S・E组成了专门的技术团队。动画引擎、物理演算、3D建模、影像制作、背景效果及音响等基本技术程序全部从零做起，凭借基本程序集合体“白色引擎（White Engine）”全力制作面向PS3的新作。北濑在演讲中表达了“既然冠上了《最终幻想》之名，我们就必须以将主机性能发挥到极限为主题，今后我们将不断对提高作品质量展开挑战，敬请大家期待”的抱负。


↑由野村哲也担纲制作的《最终幻想Versus X III》，预告影片的风格充满异世界色彩，作品的艺术性值得期待。

随后，监督鸟山求也登上演讲台，对《最终幻想XIII》的整体构架进行了介绍。这部游戏将以全系列中文明最为先进的未来世界为舞台。这是一个人们在水晶的引导下，将魔法与科学进行融合而进化出的，谁也没有见过的未来世界，而作品的故事主线就是在这个世界中生存的人们的故事。把舞台设定在“未来”，并不单指游戏中的未来世界观，同时也带有“在PS3这样一款未知硬件诞生的崭新《最终幻想》”的含义。鸟山称，这部作品不仅拥有系列一贯以来的高品质画面，“战斗系统、剧情构建甚至游戏形式都会发生进化。”

当记者们还在记录鸟山的话时，再次登台的桥本突然宣布：“《最终幻想XIII》并不是只有一部。”这句话的真正含义就是S・E推进的“游戏制作编组化”战略，而与《最终幻想XIII》同组开发的游戏就是《最终幻想Versus XIII》和《最终幻想Agito XIII》。不过，这两部作品目前只有概念影像，并没有关于实质内容的展示。

据介绍，《最终幻想Versus XIII》由原来开发《王国之心II》和《最终幻想VII少年归来》的小组共同负责开发，制作人是桥本真司，监督是野村哲也。“Versus”是拉丁语“转变方向”的意思。这款由不同小组协作完成的作品与《最终幻想XIII》本篇一样，也将在PS3主机上推出。

被热烈掌声迎上演讲台的野村哲也称，《最终幻想Versus XIII》将是一款“具有很高动作性的作品”。“世界观是现代的，我想在其中刻画出‘羁绊’的主题，以及能使人深刻感受这一主题的逼真角色。我认为本作将是我们以往制作过的所有作品的一种完成型。”野村这样陈述了自己对于这款游戏的理想。据野村介绍，《最终幻想VII少年归来》小组将负责本作影像的制作，而内核部分的制作将由《王国之心II》小组担当。《最终幻想Versus XIII》将很可能成为一款与《最终幻想XIII》本篇不相伯仲的大作。

另一部作品《最终幻想Agito XIII》则是面向新型手机开发的手机游戏，对应网络游戏模式。“Agito”是拉丁语“作出行动”的意思。这部作品的监督是开发了《Before Crisis Final FantasyVII》的田钿端。田钿在发布会上介绍，“Agito”这个词本身就是这款游戏的开发主题，目标是创造新型的网络游戏。这款游戏有意创造出新的手机网游系统，例如利用手机的自由位置通信来实现共同游戏。如果这一功能实现，手机用户将可以随时随地组成即时团队，共同与敌人展开战斗。除此之外，这款游戏还搭载了很多对应次世代手机的新系统。



↑以“新水晶的故事”为名的《最终幻想X III》游戏组主题LOGO。S・E的新软件战略已经启动。

在S・E的游戏战略下，《最终幻想XIII》的游戏组将以一个共同的神话作为大背景，组中的每一作都分别具有各自的灵感与创意，完成独立成章的游戏。最后再次登台为新作发表进行总结的桥本称，围绕《最终幻想XIII》的游戏组制作计划被S・E公司命名为“Fabula Nova Crystallis”，也就是拉丁语“新水晶的故事”之意。据SQUARE・ENIX公司相关负责人介绍，今后这类以多作品同时开发作为构成方式的制作计划还将继续提出并进行下去。

小岛秀夫公开新作阵容《MGS4》有意明年推出



↑小岛秀夫在发表会现场。为了宣传最新提出的"7RE"理念，今年他也用英语进行了短暂的演讲。

本刊讯 美国当地时间5月9日，KONAMI在美国洛杉矶中央图书馆锥形礼堂（Mark Taper Auditorium）举行新作发表会，KONAMI公司执行干事兼宣传总监小岛秀夫发表了由他领导的小岛工作室正在开发的数款新作。发表会上播放的预告影片提示，广受关注的《合金装备·索利德4》有望在2007年推出。

小岛秀夫登台后，会场的大屏幕上显示出了"REVOLT、RETURN、REARM、REBIRTH、RESPECT、REGALE、REFINE"7个英文单词。小岛声称："小岛工作室在本届E3上的主题是'REVOLT（革命）'。这个单词有两重含义，一重含义是小岛工作室在KONAMI引起的改革，另一重含义是在游戏业界进行的革命。"据介绍，另外六个单词中，"REGALE(招待)"指的是小岛工作室的官方服务网站"HIDEO BLOG"，"REFINE（精炼）"指的是小岛工作室将对旗下作品进行进一步精制，而另外四个单词分别指代本次发表会上公布的四部新作。

"RESPECT（敬意）"指的是PSP版软件《合金装备电子配图小说（Metal Gear Solid Digital Graphic Novel）》，游戏类型是"电子漫画"，北美发售日定在今年6月，这部作品是用PS版《合金装备》的剧情改编的电子漫画，作者是曾经创作了著名漫画作品《再生侠》的漫画家Ashley Wood。画面沿袭美式漫画的笔触，但中间会穿插线画战斗场面，还会根据情境插入枪声等效果音，是一部全新形式的多媒体作品。

"RETURN(回归)"指的是PSP游戏《合金装备·索利德PO(Metal Gear Solid: Portable Ops)》。与《合金装备ACID》系列不同，这部游戏的类型是动作，预计于2006年7月在美国上市。这款作品的时代设定在1代之前，3代之后，以索利德·斯内克所属的FOX HOUND部队诞生的70年代为舞台，是围绕BIG BOSS展开的原创剧情。从公开的游戏画面中看，这部作品的镜头表现类似《合金装备·索利德3生存》。本作的特征是玩家可以和同伴组成部队一起行动，PSP玩家之间将能够使用无线通信机能进行联机游戏。

"REARM（再武装）"指的就是将在PS3上发售的系列正统续作《合金装备·索利德4爱国者之铳(Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots)》。发布会现场放映了长达10分钟以上的预告影像，影像中出现了年老的斯内克，2代主人公雷电和新型两足步行机械"月光"。影片结尾时，屏幕上显示出"发售2008"的字样，但一秒钟后，"8"字上打了一个大"×"，紧接着变成了"7"字，提示本作可能于明年推出。

最后一个词"REBIRTH(重生)"指的是预定于NDS上发售的A·RPG《Lunar Knights》。从发表的新作中可以看出，KONAMI在新机种上的软件战略确实是以求新求变作为主题。目前各方都在关注KONAMI公司进一步放出的续报。

《怪物猎人3》将在PS3亮相 CAPCOM宣布强化网络机能

本刊讯 CAPCOM公司于5月9日发布消息，决定在年底发售的PS3主机上推出人气动作游戏系列《怪物猎人》的续作《怪物猎人3（暂定）》。不过，CAPCOM公司并没有公布这款作品的发售日及价格等详细信息。

《怪物猎人》系列是以扮演猎人在大自然中狩猎为主题，享受与各种强大猎物搏斗的乐趣的动作游戏。2005年11月发售的PSP版《怪物猎人P》和今年2月发售的PS2版《怪物猎人2（DOS）》在玩家中获得了广泛人气，两部作品的合计出货量目前已经超过百万。

《怪物猎人》系列的魅力除了大魄力的画面表现外，还在于可以进行网络游戏。组成团队共同外出狩猎的"动作网游"性质是很多玩家热衷于这款游戏的主要原因。由于PS3主机对网络机能进行了大幅强化，带有网游要素的《怪物猎人3》受到了各方的重视。CAPCOM声称，在这次的续作中"将对获得飞跃的画面质量和完成进化的网络机能进行最大限度的活用"。这部作品今后的动向仍将是今后各方广泛关注的焦点。


↑《怪物猎人2》画面。狩猎场面在PS3上的进化令人期待。

新机种大作连续出场《VF5》移植正式决定

本刊讯 SEGA公司近日决定，将在PS3上发售著名3D格斗游戏《VR战士》的正统续作《VR战士5（Virtua Fighter 5）》。这款作品的街机版将于7月份正式开始营业，但本次公布的PS3版发售日与价格目前均未确定。

SEGA公司在消息中声称："我们将运用更高的主机性能，在游戏中达成迄今为止无法实现的高质量，以在SCE次世代游戏系统上推出最高水平的格斗游戏为目标进行开发。"但直到截稿时为止，SEGA依然只公布了街机版本的游戏画面。

《VR战士5》SEGA公司为这个传统3D格斗游戏系列开发的最新作，街机版使用了"LINDBERGH"基板，画面质量进化到了以前作品所无法比拟的高水准。游戏本身除对原有系统及平衡进行调整外，还追加了"EL BLAZE"和"EILEEN"等新角色，为原有角色追加了新技巧，还制作了如同电视节目播放般的表现系统"VF.TV"。由于新要素众多，这款作品成了广大格斗游戏爱好者之间的热烈话题。


↑从硬件机能上推断，即使在细节上有所差别，PS3版和街机版的画面表现相差也不会太远。

目前，PS3版《VR战士5》的发售时期，是否对应网络，有没有追加新要素等问题都还没有得到官方的解答。本刊还将随时留意SEGA公司放出的关于这款游戏的信息，并及时予以报道。

SEGA启动制作者支援计划 中裕司6月份成立新公司

本刊讯 SEGA公司于5月8日宣布，作为对游戏制作者们面向未来进行独立开发的支援政策的一环，该公司将于2006年6月启动"游戏制作者独立支援计划"。作为这项计划的第一次运用实验，SEGA将对目前任公司R&D宣传总监的中裕司进行独立支援，协助他在6月份成立新公司"有限公司PROPE"。

"游戏制作者独立支援计划"是SEGA公司实施的一项新的人材使用计划，其内容是协助公司内开发部门实行独立，目的是创造出让游戏制作者能够专心于自己擅长领域的创作环境。SEGA公司有关方面曾对这项计划做出过这样的陈述："这项计划可以通过延伸制作者的才能与独创性来提高开发能力，通过维持与作为企业的独立公司之间的关系，还可以强化整体开发机能，促进人材资源活性化。"

这项计划的具体实施方法是，SEGA为独立公司提供20%以下的出资，并向新公司提出开发委托，在业务上进行支持。独立公司的其它详细事宜按照市场惯例进行运作。

作为这个计划的实验而设立的公司就是以中裕司为社长的"有限公司PROPE"。这家公司将于6月1日正式成立，注册资金1000万日元，SEGA的出资比率为10%。"PROPE"是拉丁语"紧邻"或"不久的将来"的意思。据介绍，这个社名含有"为了让游戏这种娱乐形式和人们走得更近，为了让广大用户和制作者变得更加亲密，为了创造出未来的娱乐事业"的含义。

著名游戏设计师中裕司目前在SEGA公司任R&D宣传总监。在本届E3展的新作发表会上，他还代表SEGA公司登上演讲台，为《刺猬索尼克(SONIC THE HEDGEHOG)》等PS3新作的实机影像进行了解说。中裕司表示："这部作品的主题是'原点回归'，在作为《索尼克》系列最大特征的速度感方面，我们将力争发挥次世代主机的性能，付出比以往更多的努力。我们将创造出只有'索尼克'这个角色才具备的超高速动作体验。"

↑人称"索尼克之父"的著名游戏设计师中裕司。他从今以后将"另起炉灶"，在新的机制下进行游戏创作。

SEGA公司表示，今后还将以有功绩的游戏制作者为对象，逐步深化这项支援计划，最终将其变成一种广泛应用并产生实效的人材机制。


01


02



03




04


05


06

07


08


09


10

与梦之主机亲密接触

时间:5月10日10点30分 地点:洛山矶

01■曾经缔造PS两代辉煌的佐伯雅司也来到了会场，他当年喊出的“所有游戏在PS上集结”的口号至今让人记忆犹新。不过面对这次PS3破记录的高昂定价，想必这次“集结”的难度非比寻常。

02■PSP的试玩区被设计成了地铁车厢的模样，这里可以一边坐下来休息，一边拿PSP来玩。

03■PLAYSTATION3的字样下面的屏幕在对新主机的一些数据进行讲解。

04■各大游戏媒体的工作人员都投入到了试玩的行列中，这种工作体验显然是一种享受。

05■令人垂涎欲滴的PS3主机与S手柄控制器，主机的光泽非常突出。本次E3已经公布的高昂价格可能让众多国内玩家在首发时只能无奈的等待。

06■外形与PS2手柄几乎没有分别的PS3手柄控制器。从外观上唯一的区别便是没有手柄连接线。实际上，本次PS3平台最大的争议便集中在这小小的控制器上。首先是取消了PS2原有的震动功能，其次是与任天堂的Wii相同的是此手柄同样融入了体感位置确定技术。

07■已经可以实现无线操纵的PS3手柄前方居然出现了USB外接设备专用接口。看来SONY不仅实现了无线接并与体感控制两大突破，还要在外界能力扩充方面继续大作文章。虽然本次PS3控制器取消了震动功能，但利用这个接口进行外设接并后实现震动功能的可能性还是非常大的。不能不佩服SONY的精打细算啊。

08■这个展台进行了多方位PS3设备展示，我们可以看到PS3主机加手柄整体的设计风格还是完全延伸了PS2平台的。BD-ROM软体格式的采用让这个主机充满了高贵的气息。

09■主机近态拍摄图，并露出了其高贵的臀部……从这个位置可以看到接口并不繁多。而主机的外部材料采用了陶瓷工艺，外表的光泽度非常令人满意。机身的曲线突出让整体体积只比PS2平台稍有扩充，决不显笨重。

10■PS3前端拍摄图。

11■试玩的队伍，等待中的记者当观看到试玩画面后急切的心情都写在了脸上。

12■PSP电影碟的展示，虽然种类齐全，但在此驻足的人却并不多。由此可见利用MUD媒体格式来进行电影欣赏的玩家实在少之又少。

13■MGS4演示中外形很像雷电的角色，他的台词“轮到我保护你了，斯内克”让人对于4代的情节更加好奇。

14■人潮人海的索尼展区，我们可以看到主体的蓝黑色调与PS系主机是一致的。

15■龙如的试玩台，远处悬挂着一幅巨大游戏海报，不少老美对主角背后的龙图案纹身很感兴趣。

16■场景布置与主题游戏相呼应。

SONY展台感言

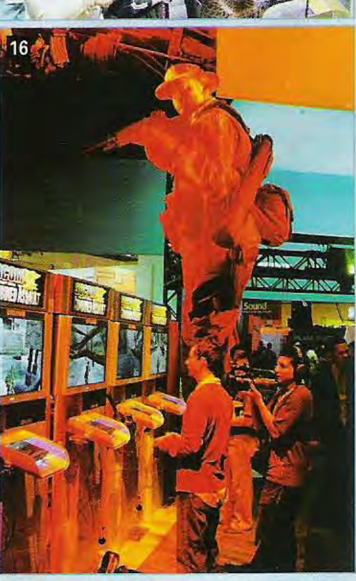
就好像索尼的产品一样，索尼的展区同样被设计得简约、大气。试玩台的构造并没有微软那样独具匠心，但是PS3仍然吊足了人们的胃口——尽管这些游戏的完成度还远不能让期待他的玩家们放心。所以，索尼区真正带给人以震撼的并不是试玩，而是演示。展区中央大屏幕连续播放的PS3动画成了大家流连忘返的地方，尤其小岛精心制作的MGS4的片段，不仅画面流畅精彩，SNAKE的一句“结束自己的生命，这是我的最后一个任务”，更是让人不由得遐想联篇。而且索尼特意在大屏幕前方不远处搭建了一个二层的小阁楼，方便了更多人领略新主机的声光诱惑。另外，PS3主机的进一步曝光算是给媒体提供了一个制造焦点的机会，玻璃橱窗里的展示机分别提供了银灰与黑两种颜色，可是由于先前已经得知了PS3性能缩水的消息，如今看到这些聚光灯下的“贵族”，心中的激动之情确实无法和以前相比。尤其当玩家摸着外形几乎与PS一样，但是却取消了震动功能的PS3手柄时，反而会感到茫然若失……











不过这并不妨碍索尼区成为整个E3的焦点，在这里穿行的人流仍然是最多的，而大量的PS2和PSP试玩也成为了非常务实的吸引大众的做法。在一些日版先行发售的游戏中，当属FF12和龙如最受欢迎，上来体验的老美始终络绎不绝。其次，先前在新闻发布会中大出风头，将PS3手柄体感功能发挥的近乎完美的飞行游戏WARHAWK也受到了试玩者的踊跃参与，几乎全部试玩者在利用手柄的体感方位确定功能控制飞行器时，几乎都忘却了震动功能取消的遗憾。

彻底感受集娱乐于一身的黑色游戏站 完美的技术力表现

FABULA NOVA CRYSTALLIS™

FINAL FANTASY XIII

SQUARE ENIX于5月8日在美国召开的“E3 2006”上公布了一系列的优秀作品，其中最让我国玩家注目的应该还是PS3用游戏软件最终幻想XIII，而且最终幻想XIII并非仅仅是一部作品，而是由正统角色扮演游戏、动作游戏和手机游戏三部作品共同构成，三部作品互相关联，为玩家讲述了新的幻想故事。 □文/雪飞

“FABULA NOVA CRYSTALLIS”新水晶故事综合三部作品的主题，三部作品都围绕着新水晶展开精彩的故事。

PS3	本刊译名：最终幻想XIII			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	蓝光DVD	日版	人数未定	记忆容量未定

最终幻想的正统角色扮演作品，也是我国玩家最期待的作品，之前的十二部作品都大受好评，相信这次在新主机上的本作也一定不会让玩家失望。

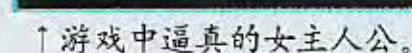
幻想浮沉十九年十三花落索尼家

FINAL FANTASY XIII ファイナルファンタジーXIII

E3展会上，SQUARE ENIX社长和田洋一首先上台发言，向大家表示了感谢之意随后发表了一系列作品的情报，桥本真司为大家播放了一小段简短的影像，通过影像为大家介绍了最终幻想新作的世界观，并在会场上掀起了高潮。正统角色扮演的最终幻想XIII由参与最终幻想12和最终幻想10制作的鸟山求监督制作，人物形象野村哲也，主题曲则由植松伸夫担当制作。另一部作品FINAL FANTASY Versus XIII的故事则发生在另外的世界，描写的也是不同的主人公。影像中显示了未来的都市，一辆列车从空中走过，并描写了机械化的怪物和武装士兵，主人公快速跑过。目前还没有确定本作的主人公到底是男是女，但在影像中可以看到人物可以使用一把能自由变形的武器，可以使用枪击或者剑砍，甚至可以赤手发动能量波冲出敌人的包围网。精彩的影像一直是最终幻想系列的一大招牌，并且吸引了大量的新玩家，而这次在新主机上的本作，更是向玩家展示出了SQUARE ENIX的制作实力，影像中激烈的战斗似乎在隐隐预示着游戏市场三大主机日后的发展……

阳光灿烂心情爽 幻想世界风光无限





↑游戏中逼真的女主人公。



FINAL FANTASY Versus XIII

ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

FINAL FANTASY Versus XIII最终幻想XIII的另一部作品，也许以后的每部最终幻想作品都将由一系列作品共同构成。

FINAL FANTASY Agito XIII

ファイナルファンタジー アギト XIII

手机上的FINAL FANTASY Agito XIII for Mobile phone，从此玩家在手机上也可以自由进入幻想的世界。

幻想水晶新传说!!

最初最终幻想XIII计划登陆PS2，但以在去年E3公开的新作为契机，决定打破常规接受次世代主机的洗礼，因此决定在PS3主机上开发本作。为了制作出有代表性的作品，厂商将人物形象、物理演算等一系列已经着手进行的工作全部推翻，一切从零开始制作出本款作品。而且上台发言的北濑佳范表示："既然已冠最终幻想之名，就一定要挑战硬件的极限，今后更要接受更多的挑战。"从影像上看，本作仍然采用最终幻想XI和XII的即时战斗系统，但是跳跃攻击和体术等类操作采用纯粹的动作游戏中的动作设定可能性极高，因此本作与最终幻想XI、XII完全不一样，也许可以说是代表新时代的最终幻想。而这次的最终幻想XIII由三部作品共同构成，对我国的玩家来说，也许很难尝试到手机上的那部作品，不免觉得有些遗憾。



绚丽画面让人赞 幻想十三保持传统

←精美的画面让人一眼就会喜欢上这款游戏，次世代主机更能展示出厂商的制作功底。



幻想世界无尽头 希望世界惹人迷

→幻想的世界也是希望的世界，玩家在这里可以找到全新的自我，感受到那种独特的自由感觉。



手机上的作品"最终幻想VII危机之前"中曾经出现的舞台魔道院，继续是本次最终幻想Agito XIII for Mobile phone的舞台，在这里等待玩家的是全新的挑战。虽然是手机上的作品，但是画面却相当精致，让玩家感叹时代的进步和科技的发展。以SQUARE ENIX的制作实力，本作应该能将手机游戏提升到新的高度，也许在不久的将来，手机可以和掌机完全互通，我们这些玩家在出门时将不需要身上带着一大堆电子产品，而是一机全通……



最速报道：十三幻想初展现

最终幻想XIII以高度文明的未来世界为舞台，充分表现出了幻想的主题。在这无论谁都渴望见到的未来世界里，在水晶的指引下，在魔法与科技融合世界中，讲述了人类的故事。

虽然舞台的设定是未来世界，但是却不仅仅是表现未来的世界观，而包含着"PS3是未知的新主机，在这里也是最终幻想系列的新开始"之意。虽然我们现在还不能接触到PS3主机，更不能玩上这款作品，仅仅能通过一点点影像来满足我们的好奇心，但是并不会影响玩家对厂商的信任和对游戏的期待。但在经最终幻想XII一样不断延期之后，玩家希望的恐怕是尽快得知本作的发售时间，更希望不要再延期不断。



未知世界惊险之旅 无数玩家翘首已盼



←生死之战，精致的游戏画面使游戏魅力大增，看来次世代主机正是SQUARE ENIX期盼已久的游戏平台。

如果说最终幻想系列是业界的一个神话，那么这次的新作则是将神话继续发扬光大的作品，并且预示着以后的最终幻想不再是简单的系列，而是每部作品都能单独拉出来组成一个系列，由此也可以看出次世代主机的功能确实强劲……

栩栩如生主人公







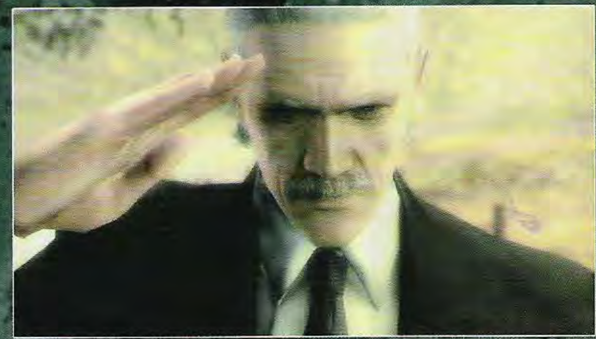
METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

“合金装备”系列是KONAMI旗下非常著名的游戏，凭借着其浓厚的潜入作战要素、优秀的画面与音乐、电影般的镜头运用及剪切以及厚重感人的剧情等要素，获得了广大玩家们的深爱。系列监制小岛秀夫也与“合金装备”一起成为了业界的焦点，这款最后由小岛秀夫监督的“合金装备4”自从去年在E3展上展示了宣传片以来就一直受到玩家们的高度关注，去年下半年的东京游戏展上更是公布了一段游戏中的实际影像。这次在索尼的发布会上，MGS4与FF13一起作为压轴大作登场，看来本系列已经获得了包括众多玩家与厂商在内的人们的充分肯定。这次仍然是公布了一段游戏剪辑影像，影像中的台词成为我们了解MGS4世界观的一大手段。就让我们通过这段不长的影像来分析一下MGS4中有哪些变化吧！



→战争的本质和形式都已经发生了根本性的变化，但斯内克还有最后一件任务要去完成……



↑已经头发全白的坎贝尔上校在系列中一直都是非常重要的角色。

传奇英雄斯内克人生最后的任务

主角斯内克将以老年形态登场，大量高端科技手段以及人型机械都将在游戏中登场，而“无处可藏”、并将斯内克置身于大型战场之上的全新理念和设定使得本作在风格上与之前的作品有着明显的区别。从这次公布的影像片断来看，小岛秀夫很可能在他监制的这最后一款MGS中也同时为主角斯内克的传奇一生画上一个句号。

从斯内克的自述中，我们了解到随着科学技术的发展，游戏中的战争形式和手段，甚至是战争理念都已经发生了相当大的变化，发动战争的根本原因已经不再与国家有关，不再与意识形态有关，甚至也不再与利益、资源或是种族分歧有关。这是一场没有尽头且充满雇佣性质的战争，众多的雇佣兵和纯战争用的机器在战场上随处可见。战争，在冷酷地夺去无数人生命的同时，已经演变成某些人合理而又高效的商业“交易”。“受益”于科技的发展，士兵们的身体内部被植入了微型计算机以强化其战斗能力，基因控制、信息控制、情感控制、战局控制……一切都处于监控和掌握之下，鲜活的士兵们在某些人眼中仅仅是一个个不同的ID而已。在影像的最后，斯内克将手枪保险打开，对准了自己张开的嘴巴，枪响！！

PS3	本刊译名：合金装备・索利德4 爱国者之铳			CERO 審査予定 レーティング
	KONAMI	价格未定	2007年预定	
战略谍报	蓝光DVD	日版	1人	记忆容量未定

经典角色纷纷登场



←NAOMI对着镜头大声说出了这句耐人寻味的话：“我们绝不能将我们自己的罪恶传递给下一代！”

→游戏中将出现大量的尖端兵器，包括直升机、坦克、人形机械等等。

←未来的战争已经成为了一种纯粹程序化的战争，这样的战争还有什么意义吗？



谁能控制整个战局 谁就能够控制历史

→LIQUID OCELOT，强劲的对手。



总有一些传奇终将会结束 但仍将流传下去

→从影像中的台词来看，MERYL等人成为了新生猎狐犬小队（FOXHOUND）的一员，这又是由谁所建立的呢？



胸中流淌的好战之血再度沸腾

WARHAWK

PS3	本刊译名：战鹰			RP
	INCOGNITO	价格未定	发售日未定	
射击	蓝光DVD	美版	游戏人数未定	记忆容量未定

十年经典今日重装上阵

初代《战鹰》发售于1995年，是PS主机北美地区的首发游戏之一，并且得到了颇高的评价。如今，这部续作又将成为PS3主机抢占市场的先锋部队，而且还是第一个运用到PS3手柄新功能的软件，自然受到了极大的关注！

以钢铁铸成的防线 粉碎一切蠢蠢欲动的攻势

→游戏的故事发生在架空世界中，角色的装备颇为怪异。

一触即发的海陆空全面战争 书写英雄史诗

↓战争规模之庞大简直可以让人倒吸一口凉气。

架空世界中的幻想战斗

本作的剧情与前作有着千丝万缕的联系，但二者并非承接关系，而是“同一个时空中的两条故事线索”。你扮演的角色名字叫扎克，前作主角艾略特则是你的指挥官，而前作中的反派同样也会在本作中登场。《战鹰》将是本作最终的标题，而不会再有其他副标题或者序号，堪称回归原点。



翱翔在无尽的天幕 穿梭枪林弹雨

←空战部分是本作的重点，并且运用到了PS3手柄的定位功能。

体验陆海空全面战争

从标题中大家可能会得出一个这样的印象：《战鹰》是一个空战游戏。但实际上并非如此。完整的游戏中不仅包括空战部分，也有在地面上驾驶战车、甚至步兵作战的内容。这些部分的细节暂时还没有更多情报。



↑画面效果和各种特效都有不俗的表现。

←游戏中的场景也大都气势磅礴。

战场气息扑面而来 激发你的热望

打破传统概念的全新操作方式

在SONY发布会上，制作者为我们演示了这款游戏，其最大的特色就是配合PS3手柄的定位功能，通过手柄的倾斜、晃动来操纵战机，具有逼真的模拟效果。在展会上还提供了本作的试玩，操作的流畅性得到了玩家的肯定。

让身体随游戏一起摇动

←在展会上我们能够体验到的就是这一段试玩。

模拟真实机体驾驶

↓剧烈地倾斜手柄，可以让游戏中的战机作出水平翻滚动作，躲避敌人的射击。



↑和11年前的初代一样，还是使用红色的菱形方块作为瞄准准星。

充分激发想象 走向无限游戏空间

→飞行操纵与PS3手柄新功能之间的配合相当紧密，操作起来的手感也比较让人满意。相信这将成为本作的卖点之一。

弑神之战并未终结，野蛮武力再度爆发



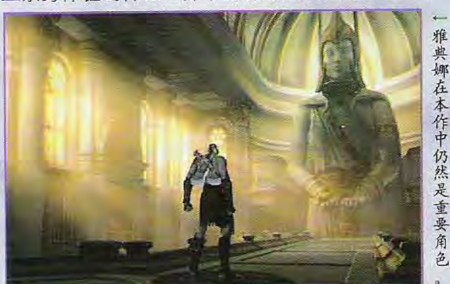
如果要选择一款2005年让人印象最为深刻的动作游戏的话，相信很多人会毫不犹豫地说出“战神”这个名字。在这部以希腊神话作为背景的史诗巨作中，讲述了斯巴达人克里托斯为了抹去自己沾满了血腥的痛苦回忆，而接受女神雅典娜赋予的使命，挑战战神阿瑞斯的故事。在故事的最后，克里托斯以凡人之躯而获得了神力，打败了不可一世的阿瑞斯，并且自己占据了战神的宝座，成为奥林匹斯众神之一。然而，克里托斯的痛苦并没有随着他成为神而终结。亲手杀死妻儿的残酷往事，仍然如同附骨之蛆一样紧紧纠缠着克里托斯，令他无法永远无法得到安宁。而另一方面，奥林匹斯的神界也并非一个平和之地。这个本来就充满了争斗与阴谋的世界，不可能轻易接纳克里托斯这个暴戾无礼程度比起原来的阿瑞斯来有过之而无不及的凡人加入。为了结束这一切痛苦，克里托斯决定再次踏上征途，直抵世界和时间的源头，扭转自己的命运……这便是《战神2》中玩家所要体验的冒险。克里托斯能否最终完成自我救赎？一切都等待揭晓。

PS2	本刊译名：战神2			M
	SCEE	价格未定	2007年春	
动作	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

直抵命运的源头，逆转自己所有的苦难

将暴力进行到底！在神话时代中使用压倒一切的力量打倒面前所有敌人

《战神2》将延续前作爽快火爆的动作系统，并且在此基础上增加更为丰富的要素。玩家可以操纵克里托斯以各种血腥残暴的手段肆意"虐待"敌人，并且亲身体验到神话世界中那种原始、残酷的战斗。



←雅典娜在本作中仍然是重要角色。



↑驾驭闪电的神力，展示常人无法想象的力量。



延续斯巴达人的血脉 以战神之名征服世界



←具有上古神话气息的场景，似乎是在惊涛骇浪中所耸立的巨大雕塑，不知道预示着什么样的危险。

↑在前作中大家所熟悉的混沌双刃已经被雅典娜赋予了新的能力，必将发挥更大的作用。

↓将巨人的独眼狠狠地捣破！



↑可怕的独眼巨人与其它种类的敌人同时出现，让克里托斯陷入险境。

遵循着与生俱来的战斗本能 塑造最狂暴最强大的超级战士

被血污涂抹的过去，如何才能遗忘？拥有神力的凡人，怎样实现自我救赎？

除了酣畅淋漓的战斗系统和优秀的关卡设计之外，前作大受欢迎的一个重要原因就是史诗版的氛围。制作者巧妙地结合了神话传说中的各种要素，构建了一个大气磅礴、令人震撼的虚拟世界。无论是高耸入云的建筑、一望无际的场景，还是潘多拉魔盒、冥界炼狱等等来自于神话中的剧情线索，都在玩家心中留下了深深的烙印。再配以恢弘的音乐，形成了《战神》厚重、宏伟的整体世界观。在《战神2》中，随着克里托斯取代了战神的地位，前作中的"人神之战"更加升格成为"众神之战"，想必会具有更加逼人的气势，绝对不会让玩家失望。



↑气势宏大的建筑，让人仿佛亲身来到了古希腊的神话世界一般，体验文明的厚重，一种震撼的感觉油然而生。

极具魄力的敌方角色设计

《战神》中的各种敌方角色原型大都来自于神话之中。例如蛇妖美杜莎、牛头怪米诺陶等等。在《战神2》中，克里托斯仍然要面对来自于各界生灵的挑战验。而除了这些"常规"敌人之外，甚至还有可能有其它与奥林匹斯众神相关的敌方角色登场。想象一下如果有克里托斯与传说中的泰坦巨神对决的场面，真是令人无比期待！

←形状怪异的敌人角色，貌似地狱三头犬和奇美拉的合体，即使是克里托斯这样强大的战士也必须全力应付。



←克里托斯被敌人掀倒在地。里前作的难度设定就颇有挑战性，本作肯定不会让人轻松！

生存就是战斗 屈服代表死亡

希腊神话中的混乱世界

不太熟悉希腊神话的玩家也许会对《战神》中的剧情线索感到困惑。例如宙斯为什么要对付自己的儿子阿瑞斯？雅典娜又为什么不亲自与阿瑞斯作战，而要假手于凡人呢？其实，希腊神话中的神除了在形态、体力等方面优于凡人之外，他们的品德并不比凡人更为高尚，这与基督教中尽善尽美的上帝是截然不同的。因此，在希腊神话中充满了各种各样的争斗，例如宙斯是推翻自己的父亲克洛诺斯才取得了统治权，而他也遭到了来自儿子阿瑞斯的挑战。由于宙斯禁止众神之间互相争斗，因此神们往往通过分别支持凡人世界中战争的双方来比个高下。知道了这些，也就不难理解《战神》剧情的来龙去脉了。



←克里托斯放出一道光壁，也许是本作中新增的能力。



→光壁的威力颇为巨大，敌人被克里托斯击中之后，直飞了出去。

这部作品将不仅仅是前作的延伸

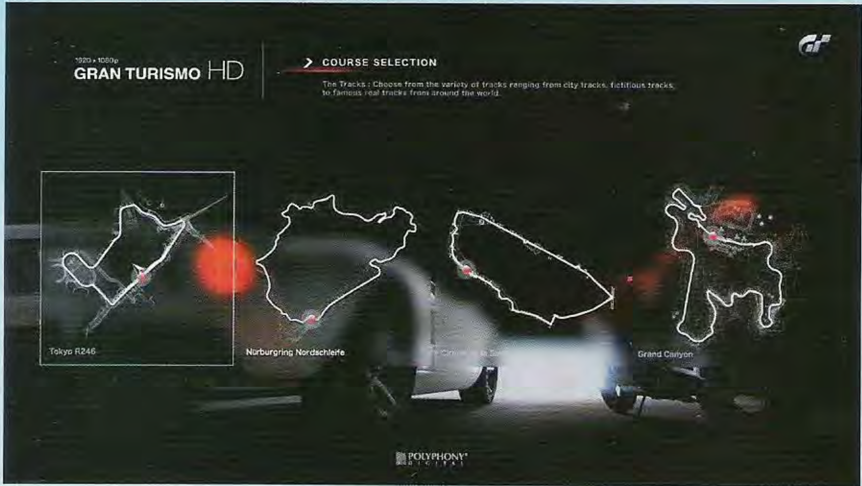
在5月8日举行的SCE媒体发布会上，SCE宣布，原来暂名为《Vision GT赛车》的PS3新作更名为《GT赛车HD》，SCEA同时公布了游戏的部分画面演示，演示的效果为1080P，从车辆效果以及场边观众的来看，本次的《GT赛车HD》是一款1080P版本的《GT赛车4》，而不是《GT赛车5》。SCE曾经表示，PS3支持PS2以及PS的游戏以1080P的分辨率输出，鉴于SCE及山内一典一贯精益求精的制作精神，在次世代《GT赛车5》推出前很有可能先推出一款基于《GT赛车4》的作品。

根据目前官方资料显示，《GT赛车HD》最高支持1920×1080逐行扫描高分辨输出同时，保证每秒60帧的游戏画面，而且本作支持HDD，把部分资料保存在硬盘上能有效提高游戏读取速度，由于本作是以PS2的《GT赛车4》为基础开发的，所以这部游戏并不能完全发挥PS3的机能，充其量是PS2版GT赛车4的强化版而已。但是这次重制又不是简单的移植，而是在画面、声音等方面进行了优化，最后成为我们所见到的“HD”。

GT赛车系列的制作人山内一典先生向玩家解释了PS2版GT4和PS3版GTHD的区别。基本上，GTHD是以PS2版的GT赛车4为基础开发的。游戏的开发素材和3D模型完全取自PS2版，但是多边形的数量比PS2版多出了许多倍。所以这部游戏的最终效果将远超过现在大家看到的PS2版本。作为PS3发售时打头阵的作品，GTHD将尽最大程度向玩家们展现它的高素质，而在将来制作的《GT赛车5》将会超越这个水平。从他的发言来看，这次开发GTHD只是PS3硬件平台上实验性的一作。虽然如此，山内却声称，GTHD的综合素质将体现开发人员严格认真的工作态度和责任心。作为一部新主机上的游戏，我们有理由期待它在不久将来的卓越表现。

PS3	本刊译名：GT赛车HD			CERO 審査予定
	SCEI	价格未定	2006年内	
赛车竞速	蓝光DVD	日版	1-2人	记忆容量未定







从游戏内容看GTHD

山内一典在E3会场上向玩家们展示了4个不同的赛道。其中包括东京市区和大峡谷的比赛车道。在游戏读取时，山内说，本游戏在PS3专用的硬盘上安装之后，读取速度将比以前大为缩短，从选择赛道到进入游戏只有一瞬的时间而已。这和以前以光盘媒体为存储介质的赛车游戏相比有了天壤之别。毕竟是次世代主机，处理数据的载体和速度和现行的主机相比较，有了很大进步。看来硬盘等大容量高速度存储设备在以后将成为次世代主机不可缺少的要素。另外山内也宣布本作的网络功能将得到强化。在先进的硬件环境下，高速宽带网络将使世界上的玩家们有更多机会交流和比赛。这样看来的话SCE的Play Online系统也将得到大幅度进化，从而达到与Xbox Live抗衡的势头。另外本作在画面、音效、操作感、秒间帧数等“基础配置”就不用多说了。用山内的话说，这次的GTHD“不只是前一部作品的延伸，而是全方位扩展的爆炸式革新。”



←大峡谷中的赛道，与PS2版相同。但是画面要比PS2版精细许多。



→赛场旁边的观众也是多边形建构的，这比WE和NBA的观众真实。

体现主机机能的全新作品

在SONY的游戏新闻发布会上，第一部展示作品就是SCEI自己的镇山之作——《GT赛车HD》。本作给玩家带来的是1080p的高解析画面，也是SONY自己开发的PS3游戏机能的一次绝佳体现。在发布会结束之后，展示者向与会的媒体记者提供了试玩的机会。这部游戏的演示版包括4条不同的赛道和10部车辆，玩过的人都承认，这部游戏的画面与PS2版相比有了很大提升，另外游戏中摩托车的操作效果和外在表现也十分出色。这些赛车和场地全部都在GT4里登场过，所以试玩者对于两个平台的反差印象极其深刻。由此可见SCE选择这部对比性较强的游戏作为第一个展出的作品。确实下了一番工夫。



熟悉的赛道背景 实际上来自前代

←所有背景都是多边形构成的，包括各种复杂的建筑设施，在游戏中虽然没有决定作用，但是影响很重要。

↓山地赛车的背景使用的多边形更多，相比之下路边的房子倒有些单薄。

率先引领PS3主机全新潮流品位 全面超越GT4的进化版重制游戏

现场展示的游戏内容实际上就是以《GT赛车4》和《摩托TT》的车辆和场地为原型而已。细心的观察者在试玩时发现，现在的DEMO版的三维架构完全是照搬了PS2版GT4的素材，所以在1920×1080的高清晰显示下，背景上粗糙的人物就显得比较突兀了。和游戏中流光溢彩的靓车相比，是简陋了一些。

但是这并没有使游戏的整体效果受到破坏，只是不仔细看的话便看不出来而已。在游戏展示临近尾声的时候。山内一典向到场者透露了这个游戏的开发周期。他说，在PS2时代，玩家们起码要等一年半的时间才能玩到GT赛车的新作，而到了PS3进入玩家们的生活之后，游戏的开发进度将比过去要快许多。这样看来，也许在本作正式发售不久之后，我们就可以一睹GT5的丰姿了。

总的来说，虽然GTHD只是基于上一代主机游戏的重制优化版，但是制作商在remake这个游戏的时候确实投入了非一般的精力。这也显示出SCE在制作PS3游戏时的决心，如果想在局势未定的次世代主机大战中取得不败之地，就必须有所投入才行。不管怎么说，本作在PS3的先发作品中的地位绝对够高。



↑切换到主视角之后，背景仍然显得很清楚。



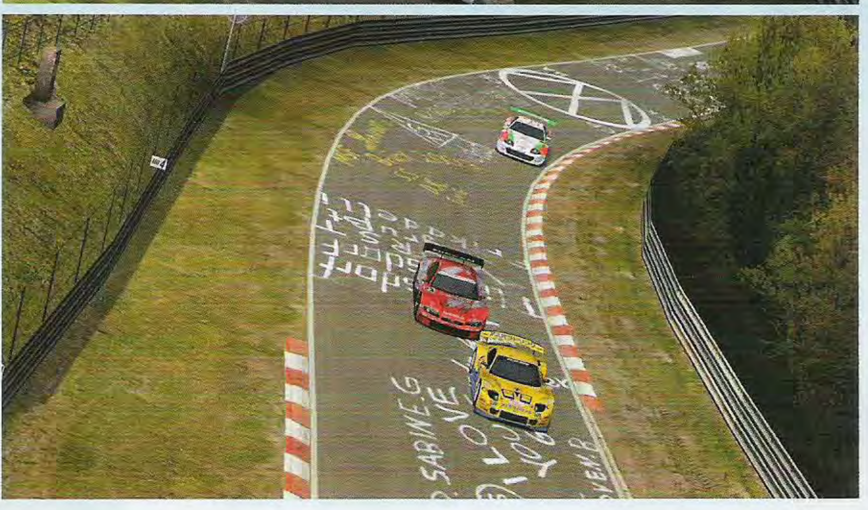
关于新型主机的操作手感

在试玩GT4的时候，你会感觉到游戏的操作手感与以前在家中玩GT4的感觉相近。唯一的不同就是SONY新出的PS3专用无线控制器了。这款控制器问世的时间不长，在一周之前才经过最终修改。在试玩GTHD的时候，“6方向感觉回馈系统”并没有完全发挥出来，由于新的控制器不对应震动机能，所以听到这一消息的人不免有些遗憾。毕竟现在的游戏控制器都已经将震动机能当作“基本配置”，SCE只是因为输了一个官司而扯不下脸去用有限的资金换取这么重要的机能，这对于喜欢SONY的玩家们来说，实在是一件难以接受的事情。从表面看来，震动功能似乎可以由新追加的多方向回馈功能顶替，但实际上这种设计上的偏差是在强迫玩家接受SCE的游戏硬件设计理念上的缺陷。这不是什么好事。





↑如果不是在高清电视的屏幕上，就看不到这样细致的画面。



游戏最终是为玩家服务的

从《GT赛车HD》在展前发布会上得到的评价来看，SCE已经让许多人对PS3的机能产生了信任。虽然说SCE制作这部游戏时采用了新的技术，但是如果届时GTHD的样子和今天所见的演示版完全相同，没有任何改进的话，恐怕大家都会有意见的。现在我们能够做的，只是希望游戏的开发者能够全心全意地投入到这个系列的制作中去。另外这个游戏的网络化也是大家期待的内容之一。许多人都在猜想，下一个时代的游戏都是什么样子的。实际上，一个游戏的变化，最终还是适应玩家们的要求的结果。所以在玩游戏的时候，还是抱着宽容的态度去play吧。 □文/猴子

源平合战舞台再开众勇士再度登场

源氏2

在这次E3展会上，作为给PS3做宣传的重头戏之一，SCEI向各界公布了《源氏》新作的游戏画面和演示录像。和本系列的前一部作品一样，《源氏2》也是由原CAPCOM游戏制作人冈本吉起组建的游戏制作小组“游戏共和国”制作的。本系列以“源平合战”为主背景，向全世界的玩家们展示了日本古代历史上著名的一幕。而主人公源义经的传奇故事也一直是许多对日本历史感兴趣的人希望了解的。□文/猴子



←和《源氏》初代的形象相比，义经的面容要成熟许多。这意味着本作发生在1代之后多年？

武者源义经全新形象闪亮登场

PS3	本刊译名：源氏 2			CERO
	SCEI	价格未定	发售日未定	
动作冒险	蓝光DVD	日版	1人	记忆容量未定

英雄源九郎义经回归游戏界 闪亮动感超大作登陆PS3

前作在PS2上推出时，正逢日剧《义经》在日本国内热播，当时被认为是2005年推出的众多以源平合战为背景的“周边”游戏中的一部。而到了2006年，PS2源氏的海外版《源氏——武士的黎明》已经在全世界发行。从2005年6月开始，SCEI就向外界透露《源氏》续作的消息，一开始的时候本作并没有正式定名为《源氏2》，但是到了去年TGS的时候，游戏的发行商SCE还是决定使用这个正统续作的名称，这也使《源氏》正式成为系列化的作品。虽然前作给人的感觉是模仿其他名作的地方比较多，但是作为评价最高的一部以义经为主角的游戏，《源氏》系列依然会得到许多玩家的关注。



←因为出在PS3上，所以游戏的画面质量不用担心，即时演算效果很优秀。

更加丰富华丽的动作



←可以看到义经的刀术比以前更加强力了，对多人战也能够应付自如。



←游戏中敌人的样子和前作相比差别不是很大。从敌人使用武器的情况来看，似乎敌人的AI比以前提高，更讲究配合作战了。

论游戏风流人物当数我辈还看今朝



本作的游戏系统和引擎较前作有了很大改变。1代的游戏引擎和《鬼武者》相似，也存在着“一闪”的概念。而从目前得到的演示录像来看，本作结合了《鬼武者》与《真·三国无双》的特征。主角在众多敌人中来回斩杀，动作的流畅程度很高，攻击判定和敌我行动的速度都超过了前作。和上一代相比，游戏的爽快感增加了许多。另外根据开发者透露，本作的可使用角色有4人之多，而且在战斗的时候可以即时切换。这些角色的动作特征和攻击判定差别较大，玩起来感觉完全不同。当然了，不同敌人的区别也是不小的。玩家在游戏的时候可以根据不同的敌人和战场形势，改变操纵角色。



←这一代敌人的数量明显增加了，这也是PS3强大机能的体现。

→这时候要使用连续技将敌人击溃，屏幕上仍然会显示连击数。





←和义经不同，弁庆的武器威力巨大，动作相对迟缓一些。但是挨了他的大杵之后，很少有能全身而退的。



→由于武器的威力很大，弁庆对付群敌也没有问题。尤其是大量怪物出现的时候。



←不论出现多少个敌人，只要用大杵来回抡击，就可以在敌人的围攻中突围。

游戏剧情故事与前作一脉相承

和1代一样，《源氏2》中仍然少不了主人公源九郎义经和他的亲密战友武藏坊弁庆的戏份。故事内容仍然是围绕着源氏与平氏两大势力的角逐展开的。但是根据历史上义经的故事，在平氏被消灭之后，义经与其兄长赖朝之间的矛盾逐渐公开化，最后导致他们二人反目，义经遭受赖朝迫害，被迫远走他乡，而女主角静御前则落入赖朝手中，但是她并没有向强权屈服，而是在赖朝面前跳起了颂扬义经的舞蹈。最后义经被收留他的藤原秀衡所叛卖，弁庆为保护义经血战到底，立地成仁，义经亦切腹自尽，一代英雄的人生以悲剧收场。静御前虽然为义经生下遗腹子，但是孩子被赖朝以斩草除根的名义杀害，不久她就因为悲伤过度抑郁而终，留下千古遗恨。而杀害义经的赖朝则从天皇那里得到了“征夷大将军”的头衔，建立了镰仓幕府，开创了武家政治的先河，此后幕府制度在日本延续了将近700年，成为近古日本政治制度的基础。这些故事在日本人人皆知，但是在国外，包括在中国，知道的人都不是很多。对于许多玩家来讲，源平合战的历史远不如日本战国那么让人熟悉，最重要的一个原因就是这方面的游戏太少。不过在2005年，日本的NHK推出的大河历史剧《义经》让人们重新对那段历史产生兴趣，日本的游戏制作商也纷纷推出相关题材的游戏。SCE凭借着PS2主机的普及量，把源氏的故事带给了全世界。这次《源氏2》作为PS3首发软件登场，至于它能否继续被全世界的玩家接受，就要看它推出后的实际表现如何了。总的来说，新主机上的《源氏》将在前作的基础上得到进化，并且逐渐应海内外玩家的要求做出相应的改变，最后才会完成。

关于游戏中可能出现的角色

在去年的TGS影像里，我们就看到了前代最终BOSS平景清的镜头。这是否意味着他会在2代中复活，或者只是回忆中的场景，尚不可知。但是如果本作的故事单纯从上一代的结尾继续的话，就没有太多内容和空间可以发挥了。所以估计在这次的故事里，会有许多和前代重合的内容。至于这些部分是完全重新制作还是以回忆的形式出现，我们就不清楚了。但是有一点我们可以看到，本作中义经的造型显得比过去成熟许多，似乎他在游戏中已经不再是当年的牛若丸，而是威震东瀛的九郎判官了。而武藏坊弁庆的造型似乎没有什么大的变化。只是和前作一样，只是突出威武雄壮的造型，而皮肤也不像传说中那么黝黑（笑）。游戏的其他可使用角色还没有公开，但愿静御前不要像上一代一样，在游戏里只是个摆设而已。



←弁庆的样子更加强壮凶悍了，衣着也像一个僧人。上一代的造型跟圣斗士似的（笑）。

天剑—生命的尊严与战斗的意义



PS3	本刊译名：天剑			RP
	SCE	价格未定	发售日未定	
动作冒险	蓝光DVD	版本未定	1人	记忆卡容量未定

我们在刚刚结束的E3展中终于看到了SCE新锐第三方开发商NINJA THEORY近一年的开发成果。这款名为“天剑”的动作游戏宣传影像极为宏伟壮阔，表现了女主人公在竞技场中以一敌众的激烈厮杀。几乎全为后发制人且动静逆差极大的动作表现撼人心魄，主人公的极快的杀伤穿梭与两把铭刀加上链条的远近切换的瞬杀爽快无比。游戏中玩家可以切换各种武器，并结合最新的物理建模技术实现大破坏场面。敌人的AI也可以随机组成各种阵型配合。影像中最后出现的高空真剑胜负也充满了动作电影慢速镜头特写般的美感，而游戏中对于战斗动作的开放度前所未有，玩家甚至可以在水面上、树梢上战斗。游戏故事发生在远东的神秘时代，介绍了一个只剩下几天生命的女侠用最后的生命抵抗敌军侵略的悲壮故事，无论是从剧情或是游戏内容上，本作都定是PS3早期游戏中的精品。

充满孤胆侠者之风的动作效果

作品突出了以一敌众的操作爽快感，并刻意凝造出了一种悲情的战斗气氛。在主人公生命最后时刻所体现出的无畏极为令人感动。与敌人对抗时的决斗感很强。



↑杀敌时游戏突出了瞬间的力量爆发。

←生命将尽却为了拯救生命而要面对数量如此悬殊的战斗。

悲情的英雄 拯救与搏杀的主题

前所未有的动作体验 喧哗至极的画面

→PS3所体现出的动作场面竟如此喧哗，在武器发出的瞬间，从画面中我们可以感受到那种特有的力量。

多层作战场景



←本作品中突破了传统动作游戏的作战场地拘束，主人公在建筑物攀登后的空中搏杀惊心动魄。



PS3	本刊译名：黑暗				RP
	2K Games	价格未定	2007年预定		
第一人称射击	蓝光DVD	美版	1人	记忆容量未定	

最近2K Games公司宣布，其将推出一款根据由"Top Cow Productions"发行的畅销漫画改编而成的第一人称射击游戏《黑暗》（The Darkness）。本作将围绕一个被恶魔附体从而获得超自然力量的黑手党成员Jackie Estacado展开。2K公司市场部负责人克里斯多夫·哈特曼介绍说："本作最吸引人的地方莫过于玩家可以召唤长眠于地下的恶魔并借助他们的力量来战斗。玩家将面对大批的邪恶生物和灵异现象，漫画中的情节将被完美再现，FANS们一定会大呼过瘾。"他最后还透露，这款FPS游戏将于明年冬天面市。借助新主机强大的机能，相信在对原著的再现上能够达到更高的程度。 □文/北斗

主角获得黑暗的力量 讨伐无尽邪恶

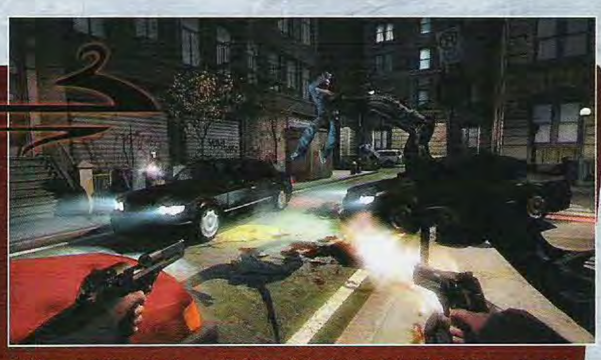


→本作中不会有太多种类的武器出现，而将重点放在超能力上。

↓借助次世代主机的强大机能，本作在画面上会更加"真实"。

召唤黑暗生物来战斗

与原著一样，游戏中将有许多不同种类的黑暗生物四处游荡，找到它们之后就可以随意召唤它们帮忙与主角一起进行战斗。



→主角Jackie Estacado被黑暗力量所附身，并获得了不少特殊的能力。

作为一款第一人称射击游戏，本作在游戏方式上让人非常感兴趣。在《星际传奇》中玩家既可以悄悄潜入、也可以疯狂的杀戮，根据玩家的不同游戏风格会有明显的变化，不过在本作中这方面的区别并不会很大。由于在游戏中可以使用大量主角所特有的特殊能力，因此本作会与普通的FPS游戏有着明显的不同。随着游戏的进行，主角的能力会越来越强大，能力的种类也会更加丰富，玩家有着足够的可选择空间。虽然游戏在流程方面会基本以原作剧情为主线推进，不过厂商还是给了玩家们许多可自由发挥的地方。



←游戏中的剧情将从主角生日并获得超能力的那一天正式开始。

机能大爆发 更真实的画面

→据悉将有许多漫画中的人物在游戏中登场，例如Jenny、Butcher、Sarah等人都将栩栩如生的出现在游戏中。

←《黑暗》的漫画原著在世界观方面比较灰暗，厂商如何在游戏中对这种气氛加以刻画看来还是颇为值得期待的。

本作由瑞典一家名叫Starbreeze的开发小组负责制作，该小组曾经在2004年度与VU Games合作共同在XBOX上开发了非常有名的科幻题材第一人称射击游戏《星际传奇》，这款游戏的素质非常高，也让玩家们记住了Starbreeze这个名字。《黑暗》一开始是由Majesco负责代理的，后来由于其在财务上遇到一些困难，才将代理权转交给了2K Games。



Darklings

「主角最强的能力之一就是召唤被称作是"Darklings"的黑暗生物协助战斗」

←除了会尽量忠实的再现主角的各种本领之外，游戏中还会加入一些全新原创技。



→作为一款FPS游戏，本作自然也会支持联网对战功能，除了常见的模式之外还可能会加入不少收集要素。



尽管题材上比较灰暗，不过《黑暗》这部漫画在欧美还是有着极高人气的。





神与人类的意志在命运中交错

归于昔日的神话北欧圣像传说



PS2	本刊译名：北欧战神传2 希尔梅里亚			CERO
	SQUARE・ENIX	8190日元	2006.06.22	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

广受玩家瞩目的《北欧战神传》续作《北欧战神传2希尔梅里亚》距离发售日越来越近了。如同以前所报道的一样，这部作品是继PS上首部之后相隔六年的续作。为了对作品中来源于北欧神话的世界观进行扩充与延伸，山岸功典先生率领的制作组选择了发生在第一部作品剧情之前的时代作为本作的背景设定。“诸神与人类意志的交错”这个主题将在本作中得到进一步诠释与说明，前作中一些含有谜团的背景设定也将在本作中得以解明。在画面表现方面，SQUARE・ENIX的制作团队已经对PS2平台上的3D游戏制作积累了深厚的经验。本作选择了古城、小镇、遗迹等很多具有地域风情的场景作为舞台，通过独特的手法，使画面呈现出具有空气感的欧洲油画风格，巧妙衬托了游戏的主题。第一作中深受好评的战斗系统在本作中得到了继承与发展，“操作简单”和“战术深奥”的双重特色依然存在，配合全新的地形要素，使战斗时的动作感进一步提升，玩家指挥主角及同伴进行连续攻击时可以创造出更加多彩的战术。这部“前传”式的作品即将以全新面貌出现在我们面前。

←一些前作中出场的角色依然活跃在本作的故事里，起着衔接两部作品的重要作用。

细腻的场景刻画

→运用色彩营造意境是本作背景画面最为出众的地方。



当上天定下魂之归宿，人是否只有认命一途？

强调“灵魂的去向”，表现人类意志的抗争是《北欧战神传》的不变主题之一。为了表现这一主题，游戏中创造出了特有的表现氛围，并特别注重细节的刻画。柔和且凝重的色调搭配，对光影效果的执着追求，使游戏中故事的起承转合与人物的情感交织表现出一种叙事诗般的美丽意境。

通过一草一木表现出静谧的梦幻



让人物们生活在诗篇之中

←角色们的形象与语言巧妙融合在场景之中，产生出强烈的一体感。



让信念成为指引前程的标志
让同伴成为支撑心灵的桥梁

同伴之间的连携攻击是《北欧战神传》的基本战斗方式。在本作中，这种战斗方式演变成了全新的“进化型战术组合系统（Advanced Tactical Combination Battle，简称ATCB）”。战斗的基本流程与前作相似，在地图上自由移动，在场景中接触到敌人后，就进入对应该场景的战斗区域展开攻防。战斗中，不同键位对应不同的同伴，使用“行动点数（Action Point，简称AP）”实行各种动作。熟悉这个系统之后，每个人都可以轻松使出华丽的连击。本作仍旧保持着系列的爽快感和攻击的直观，使战斗成为一种享受。

在前作基础上 获得进化的系统



↑进入战斗场景后，同伴的键位设定、残余AP值和敌人的HP等数据都会清晰显示在屏幕上。

移动之后发起攻击

本作的战斗分为移动与攻击两个模式。一切战斗都是从移动模式开始的，玩家首先要移动到可以攻击敌人的范围内。除通常移动外，还可以使用一瞬间冲到敌人面前的“冲刺”。大多数敌人的攻击范围都比主角的攻击范围广，因此活用“冲刺”对于取得胜利相当重要。进入攻击模式后就可以按键命令对应的角色展开即时攻击，操作感觉与前作基本相同。



←接近速度非常关键

根据点数安排行动

本作中取消了前作的回合制，一切行动都要通过AP来控制。屏幕最下方的AP计中随时显示AP残量，发动攻击，使用魔法和道具都要消耗AP值，一旦AP值耗尽，玩家就暂时无法展开行动而受到攻击。AP值会在移动、受到攻击及击倒敌人等情况下回复，此外，形成空中连击时掉落的“紫炎石”也能回复AP。想尽快胜利就必须提高攻击的效率。



←AP值要时刻注意。

通过速攻得到成长

本作中的敌人以小队形式登场，每个小队都存在着一名首领。先攻击首领会受到喽罗的围攻，但只要首领被击倒，战斗就会胜利。画面右端的连珠形标志是“奖分计”，进入战斗时为最大值，在战斗中随着玩家采取行动而下降。如果在剩余较多奖分值的状态下胜出战斗，会得到很多追加经验值和额外奖励。用强力连击迅速击倒敌人首领是培养角色的好方法。



←力争尽快结束战斗

使用魔法控制战斗

魔法师类角色在战斗中可以使用魔法展开攻击。本作中没有MP的概念，魔法与其它攻击方式一样，也是消耗AP来使用。在移动模式中使用的魔法是范围攻击，但不能和同伴展开连携；在攻击模式中使用的魔法只能瞄准单个敌人，但可以和同伴们的攻击形成组合。魔法不能被盾牌通常防御，很多魔法还具有浮空性能，作为连携攻击的起点非常优秀。



←使用魔法远距离进攻

运用光子系统 打开未知的道路

《北欧战神传》的地图移动与探索采用即时动作操作，含有很多动作游戏中的解谜要素。本作中继承了这一特点。前作中的晶石系统是玩家探索与解谜时最大的工具，玩家通过将敌人变成晶石来铺设前进的道路。在本作中，这种工具系统也依然存在，这就是进化后的“光子动作系统（Photon Action）”。本作中的光子系统追加了前作中没有的能力。

通过光子进行转移

“交换传送”是本作中光子系统最大的功能。首先放射出光子将敌人凝固成晶体，然后再次使用光子击中敌人，就会和变成晶体的敌人交换位置。利用这一能力，玩家可以避过不想交战的敌人，更可以传送到通常移动无法到达的场所中去。除了交换传送以外，被光子凝固的敌人也可以像前作中一样推动当成落脚点，还可以叠放起来从高处推落砸开机关，用法多种多样。



光子系统是游戏的钥匙

←凝固铁门对面的敌人后再次发射光子……



用神奇的传送之力 穿越通向未知之门

→和敌人交换位置，瞬间转移到铁门另一边，轻松越过了原本无法通行的障碍。

重回数代前的岁月，战女神们的过去即将在最新篇章中揭开

《北欧战神传2》的故事发生在前作剧情的数百年前。战女神希尔梅里亚作为“命运三女神”之一效劳于主神奥丁，负责迭送勇士之魂。然而在一次任务中，希尔梅里亚对奥丁的命令产生了疑问，开始进行反抗。感到危险的奥丁立刻将希尔梅里亚强制转生，意图召唤出新的战女神。然而，转生仪式“王呼的秘法”却由于某种原因而没能发动完全。于是，希尔梅里亚的灵魂在迪潘公主阿丽夏的体内觉醒了……

彼女なしには故国もミッドガルドも

←剧情回到了迪潘王国的鼎盛期，围绕公主阿丽夏展开。

回到过去的战女神们



→围绕在命运三女神身边的「命运之战」在本作中刻画得更为仔细。



灵魂分属于天人两界 情感交错在现世一途

←对奥丁绝对忠诚的亚莉和对奥丁抱有疑问的希尔梅里亚，姐妹之战在所难免。

←角色各自的思念展现在旅途中。



←每一位同伴都拥有不同的身世，诸神的故事演绎着人间的悲欢。

爱德华·卡恩贝，
系列早期作品同时也是本作中的主角，
七十年后仍然还是老样子。

ALONE IN THE DARK

魔影重重的恶鬼之屋

从最早PC版本发行以来，《鬼屋魔影》系列已经历14年时间，也陆续的在各大游戏平台推出过对应的版本，系列作品都承继了相同的恐怖风格。不过自从在PS上推出4代之后便一直没有续作的消息，直到去年X05发布会上雅达利公司才出人意料的突然公布了系列最新作的消息，当时公布的对应平台是XBOX360，不过从这次E3的最新消息来看，本作还将发售PS3和PC版本。

《鬼屋魔影》之所以能够如此成功，除了有恐怖小说作为优秀游戏剧本之外，设计人员还巧妙的以恐怖为工具，引导玩家一步步地走向未知的空间，通过与环境的互动让玩家深陷其中。游戏中对恐怖气氛的营造除了视觉效果之外也充分利用了各种声效，从而将"鬼屋"中的恐怖气氛提升至最高点，单是那些回荡在漆黑走廊里的脚步声，就足以让玩家们体会到连呼吸都不敢大声的紧张感。

在《鬼屋魔影》一代的游戏中，玩家可选择男女主角进行游戏，在月黑风高的夜晚来到一栋被诅咒的古宅，解开一个个谜团，探索隐藏在其中的秘密。游戏以多边形的方式构成人物与物体，虽说当时受限于硬件机能以及3D技术，人物外形看上去比较简单，但显示出的高度拟真动作，以及多角度的运镜处理等等，让玩家进行游戏时，更能够将自己投射到主角与环境之中，感受游戏中的恐怖气氛。往后的同类恐怖游戏作品中，例如《生化危机》、《恐龙危机》甚至是《零》等系列，都可以发现许多源自《鬼屋魔影》的设计。

这款全新的《鬼屋魔影》正在由法国的游戏工作室Eden Games全力开发中，官方表示，将通过最新的软硬件技术，让玩家能够在新世代主机以及个人电脑上，重新定义何谓真正的恐怖冒险游戏，到底最后会出现怎样的惊喜呢？

PS3	本刊译名：鬼屋魔影5			
	ATARI	价格未定	发售日未定	
恐怖冒险	蓝光DVD	日版	1人	记忆容量未定


在隧道这类阴暗
且相对比较封闭的环境中独自行走
很容易让人产生心理上的紧张感。


高耸的建筑与外边这些诡异的雕像，
再加上远处如血的夕阳，
让人心里闪过一丝不安。

BROTHER IN ARMS HELL'S HIGHWAY

PS3	本刊译名：战火兄弟连3—地狱之路			
	UBISOFT	价格未定	发售日未定	
第一人称射击	蓝光DVD	美版	1人	记忆卡容量未定

二战最为惨烈的战斗，重现101空降师之魂

本次E3大会中所公布的FPS游戏最为引人注目的游戏之一，便是由UBISOFT发行的"战火兄弟连3"。与前两作相同的是，游戏仍然由系列知名制作小组Gearbox进行开发。登陆平台囊括了XBOX360与PS3，属于真正的次世代原创FPS作品。正如游戏的名称一样，游戏同样表现了著名影视剧"兄弟连"中对于二战英雄之师—美国101空降师士兵的战斗历程。所处战场主要是在第二次世界大战中饱受战争摧残的荷兰北部城市埃因霍温。游戏中的城镇战会给玩家带来一种前所未有的真实感。

突出拟真的画面 极为残酷的战争



←除了惊人的光影效果之外，游戏本身的画面细节也力求真实。如画面中建筑下的小棵植物与几辆老式自行车的摆放都让玩家很自然的感受到游戏传达的拟真气息。

真实的武器特效 互动的建筑模型



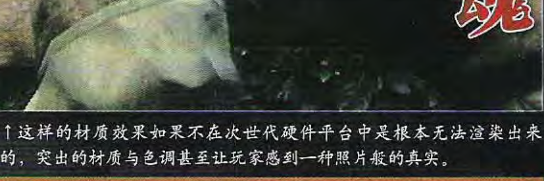
←我们从画面中浓重的且真实的雾化效果中可以感受到次世代主机的强大。

↓当武器效果需要建筑物进行互动表现时，游戏中的爆炸效果表现的异常真实。

虚幻三引擎的强大



作为在次世代平台推出的原创FPS作品，"战火兄弟连3"的画面素质超越了以往任何一款二战题材FPS类作品。Gearbox小组使用了如今功能最为强大的FPS引擎"虚幻3"引擎进行制作。从已经公布的游戏图片中我们可以看到，从士兵本身的材质渲染到背景植物的表现效果已经到了惊人的拟真程度。特别是任务面部的材质与服饰材质都充分利用了引擎的强大渲染优势，不但细腻而且光影效果突出。除此之外，游戏中所出现的建筑物场景除了在建模搭建与渲染上达到了重现真实场景的效果之外，环境周围映衬的光影变化才是真正让人惊讶的。根据操作者位置不同所体现出的树木与房屋所映衬出的光影效果变化充分体现了次世代主机强大的演算能力。本作中武器的效果表现与建筑场景的受创效果呼应也非常明显。从公布的图片中我们可以看到士兵的火箭炮所产生的雾化与目标建筑物受创时的逼真效果。



↑这样的材质效果如果不在次世代硬件平台中是根本无法渲染出来的，突出的材质与色调甚至让玩家感到一种照片般的真实。

达到影视效果的画面极限渲染

游戏利用战争FPS惊人的拟真效果体现出了第二次世界大战中残酷的战争气氛。如同名经典影视剧"兄弟连"的真实剧情一般，游戏中对于战争所造成的死亡与对于文明毁灭性的摧残没有进行任何修饰。游戏中经常会出现如同电影化表现手法的镜头特写，突出体现了战争中死亡的未知性与战争过程中无比残酷的历程。PS3、XBOX360超强的机能下渲染出的画面几乎与影视画面表现无异，并有一种极为浓重的胶片感。游戏将在本年圣诞节期间发售，对于战争类游戏有兴趣的玩家绝对不能错过这次身临其境的二战征程。

←如同镜头特写般的游戏画面与主题呼应。

新世界，新冒险，索尼克15周年新起点！

SONIC
THE HEDGEHOG

自从1991年面世以来，“索尼克”系列已经在各种主机平台上共计取得了四千四百万套的销量。现在，这只速度惊人的刺猬又登上了PS3平台.这一次的故事发生在一个叫做“索林娜”的美丽城市，这也是索尼克第一次在人类世界中进行它的冒险。在索林娜，索尼克遇到了公主伊莉丝，两人很快成为了好朋友。当然，接下来发生的事情想必大家也能猜得出来：邪恶的蛋头博士绑架了伊莉丝，我们的英雄索尼克将再次出动，打败所有的敌人，解救落难的公主！在冒险的途中，索尼克还会遇到一个新的对手：一只银白色的刺猬！而它到底是敌是友呢？

□文/符莱

PS3	本刊译名：刺猬索尼克			
	SEGA	价格未定	2006年秋季预定	RP
动作冒险	蓝光DVD	美版	1-4人	记忆容量未定

在本届E3展上，SEGA为玩家提供了《刺猬索尼克》的试玩版，其中共有两关，分别使用两个人物来进行游戏。其中之一当然是大家所熟悉的索尼克，而游戏的方式也与以前的各代作品一脉相承。你所要做的就是操纵索尼克一路狂奔，凭借自己的瞬间反应能力和操作技巧，如同狂风一样在各种复杂的地形中掠过。当然，凭借次世代主机的机能，本作的画面比起以前各作来自然是要有显著的进步。游戏的画面不但十分精致，而且非常干净清爽，给人十分“阳光”的感觉。在演示版中，游戏显示非常流畅，画面帧数维持在一个令人满意的水平。索尼克主要的攻击方式包括高高跃起踩向敌人，以及紧贴地面的滑铲等等。而在另外一个关卡中，则可以使用“白银”这个新增的角色。它的战斗风格与索尼克有明显的区别：它的速度比起索尼克来要慢得多，但是它却可以使用超能力，远距离操纵各种物体！很显然，两名不同风格的角色将带来更加丰富的游戏乐趣。从一些剧情片段中我们可以看到白银似乎在与索尼克为敌，而它的真实目的还有待揭晓。本作也支持最多四人同时游戏。

挑战全新的敌人 索尼克必胜

←面对蛋头博士的各种机器人打手，索尼克必须使出浑身解数才能取胜。

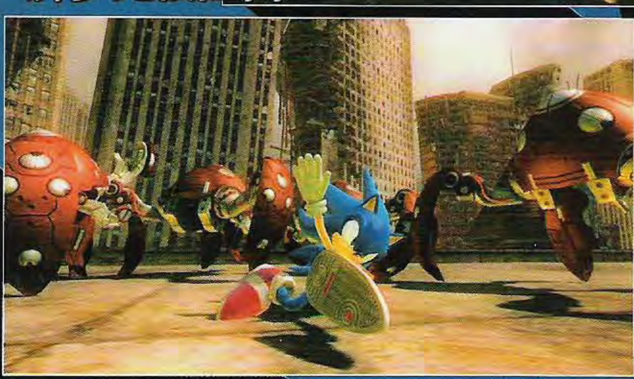
→这是索尼克第一次在人类世界中冒险，不过说实话也没有几个真人露面。

史上最速刺猬 脚步无法阻挡！

风驰电掣永不停息



←速度是『索尼克』系列的灵魂，而精妙的关卡设计则是游戏的主体。在次世代的主机上，索尼克的世界引人入胜。



←索尼克可以使用空中踩踏来对付敌人，并且在一定范围内还具有自动追踪的特性。而它的飞速滑铲也具有相当的威力。



刺猬索尼克奔跑的步伐永远不会停止。继去年NDS版的《索尼克·狂奔》取得不错的评价之后，《索尼克·竞争者》又再次登上掌机平台。制作人饭冢隆在一次访谈中表示，借助PSP的卓越硬件机能，本作可以表现出相当惊人的效果。除了“索尼克”系列一贯以来的奔跑、跳跃等独具风格的动作之外，也会有很多创新的玩法和新奇的系统。本作被定义为“平台竞速”类游戏，看来又是一款考验玩家瞬间反应能力和操作技巧的作品！



PSP	本刊译名：索尼克·竞争者			
	SEGA	价格未定	2006年秋	
平台竞速	UMD	美版	1-2人	记忆容量未定

←从陡峭的斜坡上一口气狂奔而下！速度感令人窒息。这也正是「索尼克」系列的精髓。

根据目前所知道的消息，《索尼克·竞争者》将包含有单人剧情模式和联机对战等游戏方式。已经公布的可使用角色一共有四名，其中有三名是大家已经非常熟悉的老面孔，分别是索尼克、纳克鲁斯、以及近来人气高涨的暗影。除此之外，还有一个全新的原创角色，但关于这个角色的造型设计以及故事背景等等暂时还没有透露。在单人剧情模式中，玩家要操纵自己的角色一路过关斩将，最后击败蛋头博士的阴谋。四个角色不仅性能特技各不相同，而且都有不同的剧情流程以及关卡，具有很高的可玩性。而在多人模式中则可以通过WiFi网络与同伴进行对战，不过最多只能两人进行游戏。制作人表示，本作与其它同类游戏最大的区别就在于其中的“竞争”要素。无论是在单人模式还是联机模式中，玩家都需要与自己的对手斗志斗勇，通过一系列具有典型索尼克系列风格的动作来尽量地妨害对手的顺利前进。这听起来似乎与《马里奥赛车》系列颇为相似，不过很显然在索尼克系列中所包含的动作性要素则更为丰富。在与竞争者的对战中，不仅要考虑战术性，对于玩家的操作技巧也有很高的要求。通过游戏中的“卡片升级”系统，玩家可以自行定制自己的角色。而通过网络玩家也可以互相交换卡片。至于本作中所包含的隐藏要素以及其它细节，暂时还没有确切的消息。



←无论是单人剧情模式还是联机对战模式，都可以体会到与对手互相竞争、斗智斗勇的乐趣，这就是标题中“竞争者”的含义所在。



体味独具匠心的关卡设计

←借助PSP的机能，本作在画面效果上有着不俗的表现，画面风格明朗清爽，在这样的场景中如同风一样地奔跑，一定能带来非常惬意的感受。

2D操作和3D背景的结合

本作采用的是2D+3D的游戏方式，具体说来也就是在3D立体的背景上，以2D平面的操作方式来进行游戏（类似于SEGA以前的《深夜入梦》或者KONAMI的《真·魂斗罗》等）。在之前的NDS游戏《索尼克·狂奔》中也是采取的类似方式，不过在进入Boss战时则切换为3D的操作方式，而本作则完全舍弃了3D操作部分。其实PSP的硬件性能自然毋庸置疑，不过制作者采用了2D的游戏方式，目的可以说是为了专注于关卡设计，让玩家找回原始的竞速乐趣，操作刺猬索尼克来一场酣畅淋漓的狂奔。拥有PSP的动作游戏爱好者一定不能错过这部作品！

←尽管是采用2D的游戏方式，不过3D背景仍然是相当精美，地形看起来也显得比较复杂。

↑NDS版的《索尼克·狂奔》受到了不错的评价，而本作的关卡同样也是精心设计。

不朽经典之作
掌机平台再次绽放魅力

原黄金网球系列在次世代的逆袭



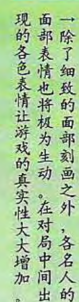
一无论各方面本作都本质性的提高，值得期待。

超级细致的面部刻画

SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3

原制作团队跳槽SEGA而制作出了另一个金牌网球系列TOPSPIN，但SEGA显然还没有放弃这个原网球第一游戏的招牌。从E3展会上SEGA公布的VR网球3的开发中影象来看，其势必要夺回“第一网球游戏”之名！

PS3	本刊译名：VR网球 3			RP
	SEGA	价格未定	发售日未定	
运动模拟	蓝光DVD	美版	1-4人	记忆卡容量未定



一除了细致的面部刻画之外，各名人的面部表情也将极为生动。在对局中间出现的各色表情让游戏的真实性大大增加。



名人风采再现



←网球是一项场外运动，所以对于日光光影刻画也成为本作一个画面渲染的重点工作。从游戏开发的图片中我们已经可以看到网球明星们根据不同的场地阳光进射角度而很自然的进行身体的光影改变，这个看似简单的技术在本作之前虽有雏形，但却决没有运用得如此娴熟。

各场地的激烈争夺 王者只有一个



←作为王牌的网球游戏，自然对于多种场地都有细致的制作，图中的红土场地刻画的红土质感能随明星运动轨迹而变化。

一出场的多位明星自然也运用了动态捕捉技术，这个已经成熟的动作技术可以保证游戏中的明星动作如同复刻一般，明星FANS们尽可放心。

一红土场的场景渲染难度比较高，但真正于达到完全拟真效果的网球场地当为草场。VR网球3中对于草场地面的细微刻画除了草皮极为真实外，连草皮的磨损都刻意制作出来。



一从明星身上所体现出的光影变化合理且真实，达到了网球游戏的渲染新高。

高级光影渲染

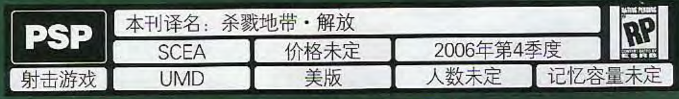
操作简单的人性化架构 完全虚拟真实的画面!!

与TOPSPIN系列不同的是，VR网球系列并非完全突出对网球运动的绝对拟真，而更夸张突出了网球运动的速度感与扣杀，后场进攻的凌厉爽快感。作为系列的正统续作，本作在操作感上也延续了系列上手容易，却易学难精的一贯风格。并不会设置太多的指令对应，但却会在挥拍力量设定，球线路体现，以及球员细微的动作方面下足功夫，体现出SEGA一贯硬派且细致的游戏制作风格。在画面质量上玩家们便更不用担心，本作同对应PS3与XBOX360平台。与操作感稍显夸张不同的是，游戏对于整体赛场的搭建，球员细致的面部特写，全身的高材质渲染与动作方面动态捕捉技术的应用将达到前所未有的高度。游戏画面方面绝对可以达到完全拟真的效果，令玩家操作起来如同亲临其境。游戏模式方面也除了传统的竞赛模式与选手原创养成模式外，还会诞生迷你游戏在内的全新模式等待您的挑战。

KILLZONE™ LIBERATION

在掌机上以全新形态登场的优秀射击游戏 杀戮不休的修罗战场就是你永远的归宿

《杀戮地带》是由索尼旗下的Guerrilla负责为PS2开发的第一人称射击游戏，发售前曾经号称可媲美"HALO"。虽然在实际效果上有不小差距，但好歹也颇有那么点意思了，最近索尼又发布了PSP掌机版最新作。 □文/北斗



PSP	本刊译名：杀戮地带·解放			RP
	SCEA	价格未定	2006年第4季度	
射击游戏	UMD	美版	人数未定	记忆容量未定

这次的PSP版《杀戮地带》最新作"解放"与之前PS2上的家用机版区别最大的地方就是从第一人称射击游戏改成第三人称视角的射击游戏了。事实上，如果抛开本作中的科幻世界观背景设定不算的话，"解放"甚至可以说是一款与前作完全不同的游戏。

游戏故事紧接在PS2版前作的两个月后，尽管我方舰队的到达给予了敌人以严重的打击，但是由Metrac将军率领的Helghast部队并没有遭到灭顶之灾，他们退缩到了南方的一些省份进行龟缩防守，这一次我们将扮演Templar舰长，带领部队给予敌人以最后一击。

在被问及为何将本作改成第三人称射击游戏时，负责人Mathijs De Jonge表示，最大的原因还是想通过本作给玩家们带来一个对"杀戮地带"的完全不同的感受。由于游戏类型的改变，因此也将使本作玩起来更加注重战术效果的运用，另外在对环境和一些细节上的刻画方面也将更加注重。

游戏在多人模式方面也颇为值得期待，据悉，在"解放"中玩家可以选择两人进行的合作模式，以及最多可有六名玩家参与的、包括对战模式以及新模式在内的更多玩法。除了模式方面的更加丰富之外，还会有许多进化的地方，例如在库房中可以回复生命值以及更换武器装备等设定在多人对战时颇为有用。

如临其境的战场



←蹲下直接用一发火箭弹干掉墙壁上的监视器。

→在游戏中还可以驾驶各种各样的交通工具进行战斗，比如坐在坦克里横行无阻。

震撼!惊叹!折服! 超越你想象的游戏!

←我们既可以通过血槽观察对方生命力，也可查看具体的剩余数值。



→游戏的火焰以及爆炸效果都很不错。

游戏革命时代降临? 梦想的画面就在眼前!



←防御工事前的一场激战，尽管凭借强大的火力消灭了不少来犯之敌，不过看来我们的主角也已经是重伤在身了。

Virtua Fighter 5™

coming soon

PS3	本刊译名：VR战士 5			CERO 審査予定
	SEGA	价格未定	2007年春	
格斗对战	蓝光DVD	日版	1–2人	记忆卡容量未定

双平台制霸的格斗王作

漫长的等待之后，VF5终于露出其霸者真容。从现在的完成度来看，街机版本已经预计在2005年7月正式投入店铺运营，而更令人惊讶的消息是，在本次E3中正式宣布了家用移植版VF5为PS3平台独占！VF5街机版沿袭了系列一贯的新基板发展战略，采用了世嘉最新的街机基板“Linbergh”，达到了3D格斗游戏中近似乎CG效果的画面渲染。但与进化风格不同的是，VF5的操作架构完全继承了VF4FT的框架，并予以在细节上和移动指令上进行丰满，力求达到完美进化的境界。新添加的两名角色分别是利用巴西摔跤术的ELBLAZE与使用中华形意拳猴拳的艾琳。

←两大全新角色的对决！从已经公布的开发中图片我们可以看到对于两位新角色的制作已经基本上完成。

革命性的渲染进化
全新的登场角色
王者格斗竞技参见！



拟真的画面表现力
真正的武道游戏

←令人想起VF3舜帝专用场地的风格，在全新的基板渲染下背景美仑美奂。

←同样，vf5中雷飞的专用场地也为中华风格的极致，高山的雾化表现令人惊诧。

宣扬中华武术之魂
技击与脑力对抗



→使用中华形意拳分支猴拳的艾琳与使用中华燕青拳的陈佩之对抗！，两位年轻女性轻量级角色同为快速连续进攻型的打法。

新老风格相近角色的瞩目对抗！

可以实现完美移植的梦想

由于街机基板为性能恐怖的“Linbergh”，其所用的主频为高达3G的因特奔腾四处理器，并拥有惊人流量的显示渲染管道。如今已经正式宣布PS3平台独占并已经进行紧张开发工作，VF5移植版让我们感到了实现完美移植的可能。PS3不输给任何一款业务基板的3D构建与建模渲染能力，正好与VF5近似乎达到极限视觉表现的画面效果相契合。从已经公布的图片中，我们可以看到PS3移植版VF5中角色本身的材质渲染几乎与街机版无异，肌理质感与服饰都假可乱真。但由于是初期开发中图片，从地板与背景中我们还可以看到明显的锯齿边缘，背景中材质渲染也略显单薄。但光影效果与整体背景建模搭建已经成型，效果已经直逼街机！本作预定2007年春正式发售。



←本作中两位摔跤角色BLAZE与WOLF的风格却截然不同。技巧型的BLAZE与力量型的WOLF分属于打击为主与背投强择为主的典型。PS3开发中画面所体现的肌肉质感十分出色。

サルゲッチュ ミリオンモンキーズ
MILLION MONKEYS



《捉猴》是SCE的著名休闲动作游戏品牌之一。在游戏里，玩家们需要费尽心思去捉那些头上戴着一盏警灯的小猴子“PIPOSARU”，丰富多彩的动作和顽皮可爱的小猴子形象使这个系列的人气长盛不衰。可是在本次的新作《捉猴・百万猴军》中，这些向来喜欢四处逃窜小猴子竟然反戈一击，变成了企图霸占地球的侵略者！人类和“PIPOSARU”将为争夺地球而展开一场空前的大战。《捉猴》系列的传统操作模式和前所未见的“战争”场面，即将在本作中结合成一种全新的动作体验。

PS2	本刊译名：捉猴・百万猴军			CERO 全年龄
	SCE	6090日元	2006.07.13	
动作	DVD-ROM	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

↓以前形单影只的小猴子这次变成了百万大军。只要“猴多势众”，征服世界也不是梦想？





↑繁华街道竟然被全副武装的小猴子们占领。

让世界上的城市全都变成香蕉园

本作中的“PIPOSARU”可不再是以前的傻猴子，而是一个强大的军事集团。小猴子们不仅拥有各种近未来的先进武器，还会乘坐巨大的空中战舰和大型战斗机械，战斗力的强大令人惊异。

在平常的街道上和非凡的猴兵们激烈交锋

本作的剧情模式分为两条主线。一条是历代《捉猴》主人公翔的主线，他将和夏美、博士等人一起为阻止猴子侵略军，保卫地球而战斗。另一条是翔的宿敌SPECTER的主线。谜之人物假借SPECTER的名义组织猴子侵略军发动战争，他为了挽回自己的名誉，和手下的PIPOSARU们投入了战团。本作是系列中第一部可以使用SPECTER的作品。主人公们分别有着自己的装备与招数，在城市街道上为了各自的目的而战。



人猴大战的舞台是东京街道

←猴子侵略军的目标是世界上的大城市，东京也不例外。台场、新宿、秋叶原、各主要街道全都化作了战场。

→光剑和光枪之类武器是游戏里的“标准装备”，无论是主角还是猴子们都会使用。不过，在普通街道上用这些东西没关系吗？



←游戏中的装备多姿多彩，甚至还有旱冰鞋和遥控飞机这些稀奇古怪的东西。

华丽的武器效果

→主角使用武器时会出现各种不同的招式，如果使用必杀技，还会出现全屏特写镜头，游戏中的战斗画面非常精彩。

←猴子们的重型机械化部队火力不可小瞧。

小猴子们的部队并非乌合之众，编制颇为严格。除了身着迷彩，手持光束枪的“标准市街战部队”之外，还有搭乘战舰的机动部队、擅长单兵作战的游击部队、负责强行制压的眼镜蛇部队、身着光学迷彩的特殊部队以及手持大刀的红色尖兵部队等。

ピポサル完全武装！

↓面对实力强大的“猴军”，使用重火器也不用留什么情面。

以实力抵抗侵略 用大炮对付猴子



《战国BASARA》的公布曾经引起了玩家们的热切关注，但发售之后无论是评价还是销量都没有达到预期的目标，只能说是一个亮点与缺陷并存的作品。续作能否在前作基础上取得大的突破，真正跻身大作行列呢？

PS2	本刊译名：战国BASARA 2				CERO 12
	CAPCOM	价格未定	发售日未定		
动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定	

BASARA，亦即汉字“婆娑罗”，指的是衣着华丽，舞姿优美的歌舞伎，同时也指在战场上驰骋的武将。《战国BASARA》以此为名，取的是其中华丽、优美的意思，并且有打破成规、创造新世界的含义，而游戏也确实给玩家们带来了这样的感受。经过初代的尝试之后，《战国BASARA2》目前蓄势待发，相信CACPOM会投入更多的精力将它打造成一个新的招牌大作。

本作仍然由小林裕幸担任制作人，土林诚担任人物设定，在风格上仍然延续前作的华丽夸张。目前总共的登场武将人数虽然还没有确切情报，但是根据惯例来说不会比前作的16人少。而目前已经公布的新增武将也已经有五人之多。在游戏流程上，前作所采用的是类似于战略游戏的“国土侵攻”方式，不同的武将之间流程没有大的差别。而本作则为类似“无双”系列的流程形式，每个武将有各自不同的流程关卡，并且与剧情相结合。相信这种方式能带来更为丰富的游戏内容。与此相应的游戏关卡（“合战”）数目的增加。相比前作16个关卡，本作的关卡数目达到将近50个之多，几乎是前作的三倍。虽然其中有一些关卡是发生在同一个战场上，但是根据武将剧情的不同，其战场事件也会有所区别。

无所谓正义邪恶 实力代表一切



↑伊达政宗与前田庆次的惊世对决。

以前所未有的方式解构战国名将 突破你的想象极限，登上最绚烂的舞台

人物设定也许是《战国BASARA》系列最引人注目的要素之一。在造型细节上，《战国BASARA》恰如其名，极尽华丽和喧哗，大胆突破传统理念。在游戏中不但有霸气十足、接近于传统形象的织田信长，更有女儿身的上杉谦信、会说英语的伊达政宗、“人间兵器”本多忠胜等出乎玩家意料的设定。将要在续作中登场的新人物毫无疑问也是玩家所关注的焦点之一。本次已经公布增加的新人物包括长曾我部元亲、前田庆次、竹中半兵卫、丰臣秀吉等等，前作中作为NPC角色登场的毛利元就这次也正式作为可选人物出现。将这些原本并不处于同一时期或者空间范围之内的著名武将集结起来，颇有些“关公战秦琼”的意味，也正是《战国BASARA》系列的一大魅力所在！





↑毛利元就使用圈刃作战。

以战国作为背景上演喧哗的乱斗 动作天尊个性之作再度强势来袭

前作的动作系统中最有特色的是被称之为“固有技”的战法。每个武将都有各自不同的两种固有技，随着等级提高还可以习得其它新的固有技，并且可以从中任意选择两种使用。灵活使用武将的固有技不但可以大大提高武将的实力，而且采取不同的固有技搭配方式更能够丰富武将的招式套路，使得即使是同一个武将也能有各种不同的打法。例如其中具有代表性的织田信长等角色，通过不同的固有技搭配可以分别提高自己的近身或者远程能力，打出各种华丽以及变换莫测的连续技，这不能不说是CAPCOM的高明之处，也正是《战国BASARA》有别于其它同类动作的所在。本作中仍然沿袭固有技系统，各位新登场武将的固有技等待各位去体验！



←本作的画面效果比起上作有所进步，而不羁的画风也依然健在。



→集合了战国各个时期和各个地区的武将，展开梦幻般的超现实战斗。

让生命像花火一般 释放出无比灿烂夺目的光华



长曾我部元亲

统一四国地区的霸主

如同鬼一般勇猛的武将

长曾我部家是土佐国的豪强。战国初期，长曾我部家遭到其他几家豪强的攻击而丧失了领土，后来长曾我部元亲用近二十年的时间打败了各族豪强，统一了四国地区。相传元亲年幼时身体不好，然而上阵之后却异常勇猛，令人刮目相看。



←元亲所使用的武器称为碇枪，枪技十分华丽。



天衣无缝般的枪技 身心一体融合贯通



↑可以看出元亲的攻击范围颇大。

前田庆次

为自由而生的倾奇者

在众多游戏作品当中，前田庆次都以“战国第一勇将”的形象登场，其地位可以说与三国中的吕布相当。喜欢战国游戏的玩家必然不会对庆次感到陌生吧。不知道在本作中他又会有什么样的表现呢？

枪之世家中的异类 战斗并无一定之规

←庆次使用一把大得出奇的刀作战，逼人气势扑面而来，在敌军阵中如入无人之境，真不愧是一骑当千的勇将。

竹中半兵卫

战国最高的天才军师

怀有鸿鹄之志的英杰

竹中半兵卫原本是斋藤家臣，曾经凭借计谋而挫败了战国霸主织田信长的攻击而名声大噪。在斋藤家被消灭之后半兵卫下野隐居，丰臣（羽柴）秀吉倾慕他的才华，效仿刘备三顾茅庐之礼请他出山。此后半兵卫成为秀吉最为倚重的军师，不幸英年早逝。



←半兵卫的战斗姿势看起来与西洋剑客颇为相似，在气质上也颇有绅士风采。



↑半兵卫的武器是可以伸缩弯折自如的关节剑，具有很多奇妙的招式。



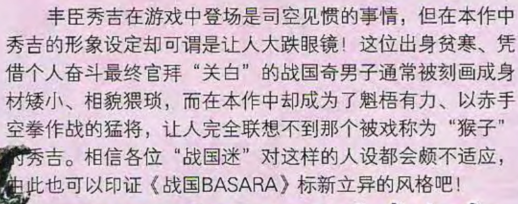
丰臣秀吉

绝世无双的奇男子

崭新形象震撼登场

丰臣秀吉在游戏中登场是司空见惯的事情，但在本作中秀吉的形象设定却可谓是让人大跌眼镜！这位出身贫寒、凭借个人奋斗最终官拜“关白”的战国奇男子通常被刻画成身材矮小、相貌猥琐，而在本作中却成为了魁梧有力、以赤手空拳作战的猛将，让人完全联想不到那个被戏称为“猴子”的秀吉。相信各位“战国迷”对这样的人设都会颇不适应，由此也可以印证《战国BASARA》标新立异的风格吧！

天下人尽在掌握中 超绝霸气无可匹敌







↑秀吉居然空手上阵，抓住敌人之后将他作为武器挥舞，这个形象实在是怪异。



打破常规理念的威猛形象

穿越时间与空间的界限 展示华丽与不羁的真意

CAPCOM在动作游戏制作方面可以说是绝对的王者，然而在玩家群中《战国BASARA》的动作系统却毁誉掺半。比起大家熟悉的“卡氏ACT”来，《战国BASARA》中无论是人物招式判定还是打击手感都显得有些另类。在前作中，像岛津义弘、织田信长等人的怪异招式设计都引起了不小的争议。尽管有些“骨灰级”玩家坚持认为这是CAPCOM求新求变的表现，但是对于太多数普通玩家来说，确实很难接受这种颠覆性的变化。而在人物设定以及关卡设计等其他方面，《战国BASARA》作为一个“无双like”（指游戏形式与《三国无双》、《战国无双》等系列较为类似）的游戏，也很难与以历史题材游戏起家的光荣公司相比。尤其是在战场事件和道具收集等要素上颇为缺乏，而不像“无双”系列那样具有吸引力。尽管存在着种种缺陷，但《战国BASARA》的华丽画风和喧哗的战斗系统还是给玩家们留下了深刻的印象，而制作人在游戏中所加入的众多恶搞要素更将它标新立异的风格展现得淋漓尽致。对于CAPCOM的制作实力，我们仍然抱有信心：有了前作的基础和更加充裕的开发时间，相信CAPCOM可以在续作中有所突破！

EIGHT DAYS

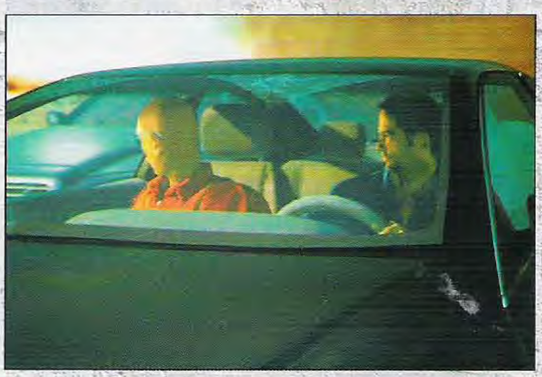
间不容发的八日夜 在九死一生的沙漠地带中战斗

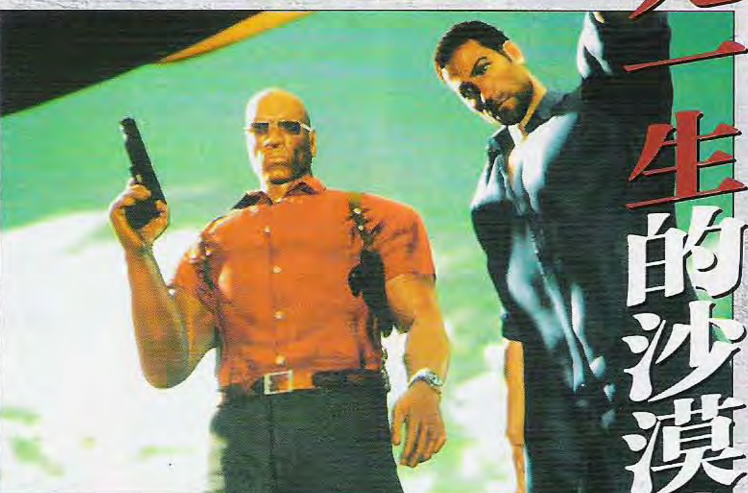
PS3	本刊译名：八日				RP
	SCEA	价格未定	2007年预定		
动作冒险	蓝光DVD	美版	1人	记忆容量未定	

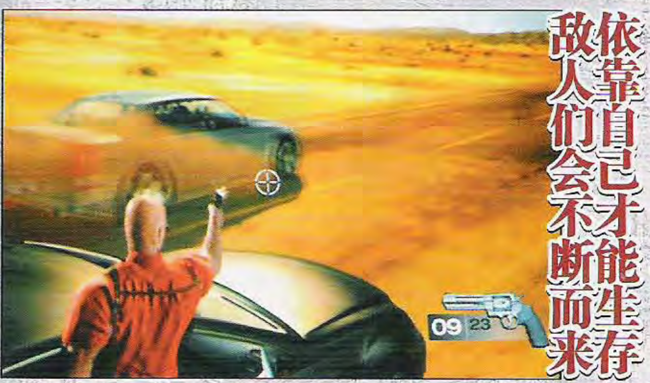
关于本作的消息，其实最早在去年E3展上就已经公布过一段极短的影像，当时只有一个加油站爆炸的场面，非常之短，因此也没有给人们留下太多印象。之后在今年的世界电子消费展（CES）上又公布过一段对着轿车射击的短暂影像，直到这次的E3展索尼发布会上才算是正式公布了本作的正式名称——《八日》（Eight Days）。这款作品是由索尼欧洲分部在伦敦的游戏制作室负责开发的，从这次发布的游戏影像片断来看，本作的风格与GTA会非常相似。游戏中的舞台是在美国亚利桑那州的沙漠地区，厂商为玩家提供了一个极为广阔且开放的大舞台，里面的所有建筑玩家都可以进去探索一番。这种和GTA风格非常相似的游戏并不新鲜，至于SCEE伦敦分部能够让本作达到怎样一种高度，就要看《八日》的实际表现了。



↑驾车行驶在美国亚利桑那州沙漠地带的公路上其实别有一番风味，只可惜总是会有许多不开眼的敌人来打扰我们的好心情。







依靠自己才能生存 敌人们会不断而来



←这个虎背熊腰、戴着墨镜的黑人大汉就是游戏中的主角之一，从其佩戴手枪的着装上来看倒是很像美国片中的警察，至于究竟是否如此，我们现在还不得而知。

蓝天白云之下却是血腥厮杀



→游戏中的战斗部分主要是以枪战为主，赤手空拳肉搏的机会很少，干掉敌人后应该可以得到一定的弹药补充。



↑→从这次公布的影像中我们发现，游戏在细节处理方面做得相当到位，例如下雨天时路边的小草、汽车爆炸时的特效处理以及对人物和环境的刻画……在影像后期大爆炸之后的那段特写镜头中，我们可以切实感受到PS3的强悍。

以品德高尚的正统人物做主角的设定已经越来越少了，本作中的两位主角也是反英雄式的人物。在主角途径亚利桑那州的八日时间之中，将会有众多的敌人挡在我们面前，对付这些敌人最简单的方法就是用拳头说话。驾车枪战也是本作中的一大要素，玩起来的感觉比较像车辆追逐，当然还得加上射击，包括车辆和敌人都是我们用枪械照顾的对象。除了驾车战，也可以停下车来展开徒步枪战，此时就需要充分利用周围的环境做掩护了。在公布的这段影像中，最令人印象深刻的部分就是最后戴墨镜的黑人主角用打火机点燃地上的汽油后引发的爆炸，这一小段画面时间虽然不长，却足以表现出PS3主机的强大机能，毕竟这些细节之处是最能体现主机性能的地方。

□文/北斗

次世代平台上将越野RAC进化之作

MOTOR STORM

每一款全新的家用主机推出之时，都会伴随着多款赛车类竞速游戏同期发售。的确，RAC类游戏的速度感与机械质感与环境特写都可以比较完美地体现出硬件机能的强大。在本次E3中，也不乏山脊赛车7这样的竞速名作。但一款由SCE第三方软件商Evolution studios制作的MOTOR STORM却将越野赛车的特殊竞速环境表现得淋漓尽致。



←游戏中的视点当然不是如此，但从这个视点中我们可以看到游戏对速度感和特种路况的细致刻画。



残酷但充满了争夺的乐趣 反馈真实的特种竞速



←对于速度感与拉力追逐的感觉游戏也反馈的十分到位。与不同的车种在这样复杂的路况上进行竞速，本身就是一种享受。



←游戏中的画面质量甚至已经接近了真实照片的水平。这种高难度竞赛场地的完美重现全仰仗PS3超强硬件能力的支持。

←如果说野地拉力四驱已经难度很高，那么摩托野地拉力的难度就更难以想象，游戏中无论是对二轮摩托或是四驱摩托拉力的操作表现都突出了野地的颠簸与机车操作控制的艰难。开阔的场地给玩家带来的操作难度定能让您极为投入。

摩托野地拉力赛的残酷 突破生存极限考验

多车种同时登场的越野拉力之梦 赛道与场景假可乱真的

赛车类游戏最难表现的便是越野赛事，无论是路况复杂的沙地或是遍布泥泞的沼泽地段，以之前的主流硬件能力都难以表现完美。而从已经公布的游戏图像中，我们可以明确了解到MOTOR STORM所表现的恰恰就是如同达喀尔拉力赛一般的越野拉力赛事。之前单纯的公路拉力赛中无法体现的沙漠地段、山道以及林地场景的越野效果，在PS3强大的硬件能力支持下将竞技环境重现的十分逼真。而MOTOR STORM中第一次实现了越野拉力赛中越野摩托车、越野四驱车甚至越野卡车等多车种登场的宏大阵容。对于不同车种在复杂路况条件下的操作也会为玩家提供更多的挑战空间，游戏的内容绝对丰富。在车体表现方面，由于运用了全新的建模变形技术，所以除了金属质感非常真实之外，还能在路况不同的基础上将拉力赛车独有的泥泞附着感表现出来，更可以实现在事故出现时与碰撞时车体的变形。从图片中我们可以看到一个冲出赛道形成翻滚后车体的破碎，这是之前任何一款拉力赛车游戏都难以实现的！

←从图片中我们可以看到游戏对于沙漠拉力赛道中沙尘四起的细致描绘。同时机体本身的造型更为逼真，不能不惊叹PS3的硬件实力。

PS3	本刊译名：拉力风暴			
	SCE	价格未定	发售日未定	RP
赛车竞速	蓝光DVD	美版	人数未定	记忆卡容量未定



←本作中更突出的操作体验便是广阔的拉力赛道中操作自由度极高，从图片中我们可以看到不同的赛道突破都可以按照玩家的随意操作而变化，广阔的场景便是拉力赛车的灵魂！

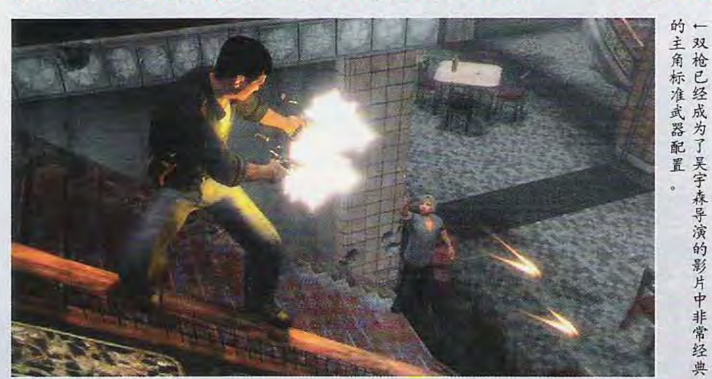
发哥威风不减当年扮演火爆刑警血战江湖

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

Midway旗下的洛杉矶工作室日前宣布，其将与香港著名导演吴宇森合作，共同开发一款名为《勒颈》（Stranglehold）的枪战动作游戏，并请到周润发提供形象以及亲自为本作配音。 □文/北斗



↑本作中除了击中敌人不同部位会有不同出血效果外，玩家受伤后衣服上也会沾上血渍。



←双枪已经成为了吴宇森导演的影片中非常经典的主角标准武器配置。

枪就是一切



↑枪战部分在游戏中占有着非常重要的地位，战斗部分也是以枪战为主。



↑《勒颈》在故事上将紧接着《辣手神探》继续发展下去。

血与火的考验！警匪之间血腥较量！

辣手双枪客



↑作为著名国际影星，发哥不论在国内还是国外都有很大的号召力。

PS3	本刊译名：勒颈			
	Midway	价格未定	2006年11月	
动作冒险	蓝光DVD	美版	1人	记忆容量未定

吴宇森式的暴力美学再现眼前！



"暴力美学"是吴宇森电影的标志性元素，本作中玩家要使用吴宇森招牌式的双枪作为主武器杀入敌营。与《黑煞》类似的是，本作也以大破坏作为卖点，据制作人表示，游戏中包括桌椅、楼梯、墙壁、酒杯等在内的几乎所有物品都可以破坏。此外还将加入时下流行的、类似《黑客帝国》中的"子弹时间"系统，通过这一系统，周润发的动作也会变得更加之酷！当然，这种特殊能力系统的发动肯定也是有相应的条件限制的。

影视双雄联手合作！共同打造精彩华丽新游戏！

↑《勒颈》采用了时下最先进的虚幻3.0引擎进行制作，无论在图像质量还是物理效果上都将十分出色。



TEKKEN® 6

3D喧哗最高系列TEKKEN系列在TEKKEN5DR的辉煌中已经达到了铁拳发展史中最高的市场热度，而就在这时在本次E3展会中NAMCO竟然发布了PS3版TEKKEN6的开发中画面。在TEKKEN发展过程中还从来没有在街机版公布之前便公布家用版本的先例，这款特别的作品能否起到全面的进化程度，相信也是广大铁匠们的疑问，从开发中影像相信我们可以得到部分答案。

PS3	本刊译名：铁拳 6			RP
	NAMCO	价格未定	发售日未定	
格斗动作	蓝光DVD	版本未定	1-2人	记忆容量未定



←这是去年E3中就已经公布的开场CG，虽然是CG但我们也可以看到NAMCO对于CG技术的不断进步。

延续系列传统的进化
喧哗格斗的新高

↓角色本身的肌理光泽虽然有些过，但这毕竟还是初期开发画面。



←角色的动作极为自然，对于角色本身的质感刻画特别是面部勾勒比起前作大有进步。

流畅的动作效果
美型与性感的突出表现



→在公布影像中莉莉竟然做出这样惊人的动作，让我想起了DOA。



期待3D喧哗王作的全面进化

TEKKEN5DR在全球的热潮正在升温之时，本次E3展中NAMCO会社居然让全世界的“铁匠”看到了预计在PS3平台中登场的TEKKEN6开发中的画面影像，效果虽然并不能说惊人，但也已经能够看到游戏本身的高绝素质。游戏中公布的影像为即时演算的游戏过场画面，其中风间仁与五代新角色莉莉的演武尤其令人惊讶，从影像中动作潇洒漂亮，攻击回合速度极快的对抗让我们重新看到了铁拳快速连锁打击风格的进化。由于是即时演算画面而非CG，所以相信游戏TEKKEN6游戏中的动作也会如同这段演武般喧哗流畅。与之前公布的VF5PS3版不同的是，本次公布的TEKKEN6的开发中影像为初期开发画面，但我们已经看到了超强的光影效果与角色极为细致的面部建模勾勒。更具爆破力更为喧哗的动作表现加上全面进化的画面效果，TEKKEN6的期待程度决不亚于VF5！

画面与技巧喧哗程度的双重提升

TEKKEN系列的进化历程中，我们可以将TEKKENTT之前与TEKKENTT之后分为铁拳风格的两个阶段，而第二阶段中TEKKEN5可以说将TEKKEN4的优势放大并将一些瑕疵进行了补足。由于操作感极端爽快，系统也相对完善，所以从影像中我们也可以看出TEKKEN6必然为TEKKEN5的延伸。更强的光影效果与肌理渲染下，TEKKEN6定然能成为最为喧哗的3D对战游戏。

→虽然公布影像有些初级，但对于角色面部的刻画已经达到了系列的最高水平。

细致的角色勾勒





著名动作游戏厂商再出新篇 丛林战尽显制作功力



PS3	本刊译名：（名称未公布）			RP
	Naughty Dog	价格未定	发售日未定	
动作	蓝光DVD	美版	游戏人数未定	记忆容量未定

←游戏的舞台是具有亚热带风情的密林，布满了茂密的植被，很像美国冒险题材电影中的场景。本作不同于《古惑狼》的卡通风格，也不同于《杰克》的幻想题材，但场景用色及用光的方式依然体现了Naughty Dog的特点，色彩鲜艳，反差强烈，具有明显的美式浪漫主义风情。



↑主人公的形象与装束很像美国警匪片中的便衣警探。他潜入密林的行动究竟是任务还是出于个人原因？



←游戏中地形十分复杂，不仅有高低差，还有可以隐藏身形的死角。前方是敌人的观察哨，主人公正以眼前的榕树根干作为掩体来寻找时机。从其它画面中可以看出，除了基本的跳跃、攀爬以外，主人公还会使用隐蔽观察等动作。本作中或许也设计了在不被发觉的情况下制服敌人的技巧。

孤身潜入茂密的丛林 在复杂地形中摸索前进



↑飞身跳起跃过沟壑。本作的动作种类非常丰富，可以在不同情况下变换行动方式。



←游戏中的场景不都是野外，也有复杂的室内构造。从主人公手持的武器看，本作中应该可以根据游戏进程更换不同的装备。



←主人公空手制服了荷枪实弹的敌人。近身战斗在本作中将如何体现目前还不得而知。

运用非凡本领潜入敌营的勇士

不遗余力的场面刻画



→运用动态描写表现出惊人的临场感是Naughty Dog的拿手好戏，特别是物体爆破及损毁时的场面表现。本作的主题是战斗，这种情景自然也大量出现在剧情发展的过程中。这幅画面表现的是飞车冲入据点，将堆积如山的木箱和空油桶撞散的场面。木片四处飞溅的动态表现及光源效果充分表现了PS3的画面机能，展现了游戏老铺作品所特有的震撼力。

在索尼E3展前发布会上公布的PS3游戏名单中，本地游戏厂商制作的3D动作游戏占了非常大的比重。在这些动作游戏中，Naughty Dog负责开发的这款作品颇为引人注目。这是一款表现一位孤胆英雄潜入布满重重机关的密林之中，只身与荷枪实弹的敌人展开战斗的游戏。主人公是一位外形十分精干的青年，梳着寸头，身着T恤衫和牛仔裤。在游戏中，他将运用出众的身体能力和各种现代枪械，一边在密林中探索一边歼灭敌人。从目前公布的游戏画面来看，作品中似乎带有一点《MGS》式的潜入感觉，以及一些动作解谜要素。

Naughty Dog是美国著名的老牌游戏开发公司，最早成立于1986年，曾为APPLE IIGS及ATARI ST等很多旧世代机种进行过软件开发。1994年前后，这家公司凭借《古惑狼》一举成名，《Crash Bandicoot》及其续作在全球合计创下了超过2200万套的销量，被美国游戏界称为“PS时代最成功的美国游戏开发公司”。2001年1月，这家公司被SCE美国公司SCEA收购。后来，Naughty Dog又推出了《杰克》等名作，成为SCEA旗下的支柱型开发子公司。这家公司擅长动作游戏制作，尤其善于表现在高速奔驰的车辆上进行战斗等动作场面。

COMING SOON

RESISTANCE

FALL OF MAN

痛击敌人拯救人类于毁灭边缘
联军突进是敌是友却难以分辨

去年E3大展上一款代号为I-8的游戏吸引了人们的视线，它是Insomniac Games公司为PS3开发的第一款游戏。时隔一年，I-8终于有了正式名称——《反抗 人类毁灭》。这款游戏背景定位非常特殊，故事发生在二战期间，但敌人却是僵尸、蜘蛛怪、变异人之类的东西。游戏把科幻和现实题材进行了另类的结合，使得它和《使命召唤》等二战题材FPS游戏有了很大的区别。

故事发生在二战期间，一场莫名的灾难横扫欧亚。目前还不知道这个名为Chimera的东西的具体细节，它的来源不明，却能把人类"转换"为变异体。它首先横扫了欧洲，原本的安详被打破，天堂一瞬间变为地狱。而美国和英国没有遭到Chimera的侵袭，所以美英联军合作挽救欧亚的人们。

从目前公布的消息来看，游戏的画面素质很高。画面风格特殊，使用较灰暗的画面渲染技术把遭到破坏的城市的萧条破败感尽显屏幕之上，给人强烈的代入感。画面特效很棒，尤其是烟雾和爆炸效果非常真实。

PS3	本刊译名：反抗 人类毁灭			RP
	SCE	价格未定	2006.11.17	
第一人称射击	蓝光DVD	美版	1–32人	记忆卡容量未定



↑这是Chimera的一种巨大形态，它的长相类似蜘蛛，移动速度似乎不快，但是威力强劲。具体攻击方式不明。

←和战友一起前进，场景也是战壕和破损的城市，但是敌人却不是普通的人类了。前进过程中要注意Chimera的进攻，还要保护战友。

←这是目前公布的消息中少有的室内场景。这里的敌人是蜘蛛形状的爬行Chimera，它们的数量庞大，移动速度快，并且可以贴在墙上爬行前进，让人防不胜防。注意，不要让它跳到头上进行"转换"攻击。

众多形态 人类从此毁灭了！

超大魄力场面呈现恐怖危机



→游戏场景非常宏大，和大多数FPS游戏一样，注意利用掩体迂回前进。战友数量也非常多，和其他FPS游戏不同的是他们也许很快就会变成你的敌人了。

利用掩体，解除危机

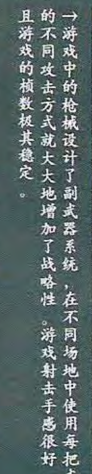


↑狭窄的街道上出现了可怕的"人形"Chimera。他们的智力似乎更高，由于是人体形态，所以能够非常熟练的使用武器攻击人类。

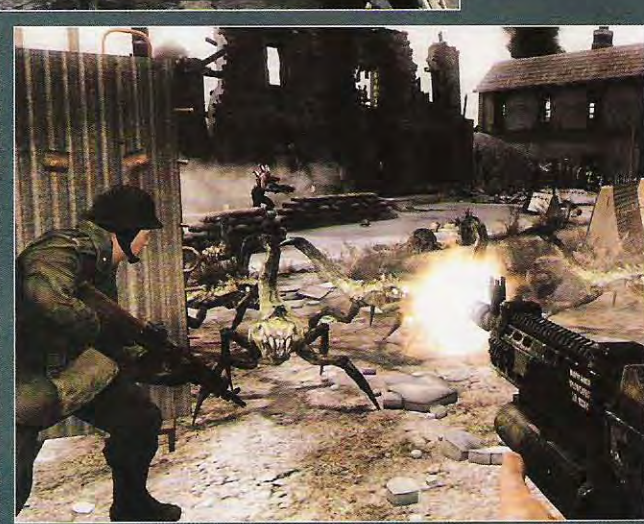
←发生了"转换"的人类战士就变成了无情的杀戮恶魔，它们除了有面目狰狞的面孔和更凶猛的战斗力，还会组队配合战斗，非常恐怖。

←空中出现运输机，但是不知道是敌是友。Chimera的智力不明，所以要提防一切Chimera可利用的进攻方式。游戏中是否能控制乘物目前不明。

火漫前线 敌人不再是人



→游戏中的枪械设计了副武器系统，在不同场地中使用每把武器的不同攻击方式就大大地增加了战略性。游戏射击手感很好，并且游戏的桢数极其稳定。



任天堂展前发布会

游戏革命性时刻

任天堂于美国时间5月9日上午9:30在好莱坞柯达剧院举办了E3展前发表会，会中首度正式展出Wii游戏的实际游戏过程，并发表了Wii主机与游戏的许多新信息，供玩家参考。

在Wii主机硬件的部分，本次发表会中正式确认Wii控制器除了主体的遥控器（Wii Remote）具备指针与动态侦测之外，附属的双节棍方向控制器（Nunchaku）部分也将具备动态侦测，将可以同时感应玩家左右的动态。另外，遥控器部分还将具备一组小型喇叭，可以配合游戏的操控来发出音效，增加临场感。

任天堂也公布Wii主机将具备“Wii Connect 24”的持续运作功能，当玩家关闭Wii主机电源后，Wii将会进入低耗电待机运作模式，此时主机仍具备运算处理能力，可以提供如《动物之森》等游戏的持续运作，或者联机进行不间断的资料下载等应用。

在Wii游戏软件方面，本次发表会中首度正式展出了Wii游戏的实际游玩画面，并由任天堂招牌游戏创作者宫本茂于发表会开幕时示范了交响乐团指挥游戏，后续包括任天堂社长岩田聪以及美国任天堂几位高层也都亲自上场，与先前所举办的Wii抢先体验活动获选幸运玩家共同示范网球游戏。

另外，会中还正式发表许多Wii的新作游戏，包括任天堂招牌人物马里奥的最新作《超级马里奥 银河（Super Mario Galaxy）》、于去年E3展前发表会公布的首款Wii游戏《银河战士3（Metroid Prime 3）》、任天堂老牌战略角色扮演游戏《火炎纹章（Fire Emblem）》、充分发挥Wii控制器特点来游玩各种趣味小游戏的《瓦里奥制造 优雅运动（Wario Ware Smooth Move）》，以及多款原创新作等。



Wii的控制器上还有扩音器，这种设计对于增加游戏的乐趣有一定的帮助，同时也体现了任天堂在细微处的用心。

而先前谣传将支持Wii控制器的NGC招牌大作《赛尔达传说 黎明公主（The Legond of Zelda: Twilight Princess）》，本次也正式确认将同步推出NGC与Wii两平台版本，而非先前谣传的单一版本通吃。Wii版的操作将会针对Wii控制器进行最佳化的设计，包括以指针来进行射箭或回旋标等远程攻击，或者是以晃动双节棍控制器的方式来施展回旋斩或跳跃下刺攻击等，并将与主机同步推出。

在第三厂商游戏部分，Ubisoft于现场展示了结合 FPS 枪战射击与刀剑格斗的《赤钢（Red Steel）》，另外包括EA、Activision、SQUARE ENIX、SEGA等，都预定于Wii平台上推出多款新作。关于众多玩家所关心的Wii发售日与售价等，本次发表会中并未公布。

发布会实时记录

美国当地时间5月9日上午9点25分■柯达剧院内早已座无虚席，观众陆续进场就座完毕。周围的灯光如星斗般闪烁，屋顶上有一道光束在大厅和舞台周围游走，人们知道马上就要有一位任天堂的大人物要出现在这道光束下了。此时的剧院内已经充满了紧张的气氛，从大家的左顾右盼中，我们已经感觉到在场的每一个人都已经迫不及待地要欣赏任天堂下面的精彩内容。



↑这四个人在台上玩得非常开心，观众也很投入。

随着全场灯光逐渐暗下来，舞台上亮起了一排照明光束，音乐也随之响起。此时大家的注意力全部集中在了舞台的两边，期待令人激动的时刻到来……

精彩的开场

9点30分■在音乐声中，大家都安静了下来，发布会正式开始。任天堂王牌游戏制作人宫本茂走上了舞台，他的登台速度很快，全场的掌声还没有达到顶点的时候，他就已经走到了舞台中央。同以往桥段不一样的是，他没有从兜里掏出什么东西，而是从上台开始就手持着



↑这个动作已经不是第一次在公众面前出现了。



↑岩田聪的演讲很认真，但他的英语实在够呛。

Wii的控制器。按下了按钮后，全场响起了《赛尔达传说》的主题音乐，后面的屏幕上也出现了一个由卡通角色组成的乐队，而宫本茂则将Wii的控制器当成了指挥棒在台上开始了表演。看来这次任天堂准备用Wii的游戏展示拉开发布会的序幕，从现场的气氛看，这样的手段还真不错。

宫本茂演奏完之后并没有直接下台，旁边又上来两个人，同样手持着控制器，他们竟在舞台上开始试玩游戏，而宫本茂则在一旁开始了另一段演奏。这时大家的目光焦点可就转移到大屏幕上了。这里现场展示的有赛车和格斗两种类型的游戏，赛车的操作是横握控制器，晃动控制器也可以影响赛车的行进，而在格斗游戏中，他们干脆就把控制器当成剑来使用。在简短的演示之后，宫本茂也匆匆地下台了。跟着上来的是美国任天堂市场行销执行副总裁Reggie Fils-Aime。

Wii的革命性

9点40分■Reggie上台后做了简短的演说，他表示任天堂的Wii并不是简单的“次世代”主机，而是要打破传统游戏方式，让玩家不仅仅是在视觉上获得新



↑宫本茂这次的话非常少，基本上都是用肢体语言在向大家演示任天堂的新主机，而效果也不比以往差。

鲜感，更重要的是在感觉上。接着，后面的大屏幕又开始了Wii游戏的演示，其中包括四人同时游戏的网球、高尔夫、音乐会指挥、赛车、马里奥系列新作《超级马里奥 银河》、《银河战士3》、《瓦里奥制造 优雅运动》、Ubisoft的《赤钢》以及《赛尔达传说黎明公主》的Wii版本。这个展示无疑比一开始要精彩许多。

9点45分■Reggie再次登场。这次他的感慨似乎非常多，他说：“在2年前的E3展上，我们公布了NDS，然而许多人表示质疑。去年E3展出的《任天狗》则令许多人发出了感慨的声音。在今年的GDC 2006中，许多朋友抱着“等着看好戏”的想法来期待今天的发布会。那么今天您所看到的，在明天您就能够亲身去尝试了！……今天我还要问你们一个问题，你们见过谁从没有看过电视、没有看过电影甚至没有看过书？当然没有。不过有谁呆在家里却没有玩过电视游戏？估计你也是其中的一员。而任天堂的下一代主机将会改变这一状况……”Reggie的发言很具有前瞻性，并博得了所有到场者的热烈掌声。

9点50分■Wii又一波宣传视频开始了，不过这次每一款游戏都有人在旁讲



↑Reggie是本次展前发布会上最忙碌的人。

解。最引人注目的就是《超级马里奥 银河》和《赛尔达传说 黎明公主》。《超级马里奥 银河》是由Reggie亲自讲解的，主要是说该作的操作方式完全是利用控制器的定位功能来完成。而至于《赛尔达传说 黎明公主》的Wii版，他们则表示这是任天堂所做的最伟大的赛尔达游戏，也是任天堂迄今以来最美丽的作品。另外，这也将作为Wii主机的第一个首发的游戏。接下来的演示较为具体包括大部分全新的操作，特别是战斗部分，自己用手控制挥剑的感觉真的十分美妙。

10点05分■Reggie接过话筒，继续简要介绍了一下Wii的机能。接着，《银河战士3》出现了，Reggie极力表示，这将是一款激动人心的射击大作。其后马里奥的新作又露了一面，然后就是其他优秀的第三方软件了。包括：Wii版的Sonic新作、《最终幻想水晶编年史》Ubisoft的《Red Steel（赤钢）》。

掌机的展示

10点15分■Reggie再次上台，并将展示从Wii转到了NDS上。公司的另一位要员负责讲解，他说：“NDS这次遇到了PSP这个劲敌。但我们没有逃避挑战，而是坦然应对。最终凭借出色的游戏、Wifi对战以及特别的操作方式，NDS在短短几个月内取得了历史性的成功。现在有130万玩家通过Wifi通讯在线对战，无数通讯站已经在各地扎根，得到了朋友们的欢迎。《成人脑锻炼》系列在日本获得了空前的成功，马上，这款游戏就将登陆欧美，让全世界都经历这一场脑锻炼旋风。”

10点20分■《最终幻想3》的画面闪过，尽管很短，但台下的掌声却异常热烈。紧接着的是在欧美大行其道的《托尼滑板DS》，然后是《赛尔达传说 幻影沙漏》、《马里奥篮球3对3》、《星际火狐DS》、《新超级马里奥兄弟》、《美版应援团》、《马里奥对大金刚2》……一连串激动人心的名字出现后，任天堂的核心人物岩田聪终于走上了舞台。

新纪元的开端

10点25分■岩田聪开始用不怎么地道的英语演讲，岩田社长再一次强调了任天堂新主机的新奇特性，演讲并慢慢转到了有关VC虚拟主机上面。最后，对于任天堂未来的发展方向，他说：“我们会让每个人，在每一天都有新感受、新惊喜。”

10点35分■宫本茂从一个黑色的升降台上走了下来，依旧带着其招牌式的微笑。简短的客套话之后，他开始了一段有趣的网球游戏演示。尽管宫本茂的岁数也不小了，但在游戏中还不时发出孩子般的兴奋喊声。然后开始了一个即兴对战环节。岩田聪还有另外两个人都站在了舞台上，每个人手里都有一个控制器。而且非常有趣的是，网球游戏里的人物头像都就取材于舞台上真实的4人形象。他们四人站成一排，同台竞技，反抽、扣杀，短兵相接。最后宫本茂赢



↑Wii这次才算真正第一次以真面目示人。

得了比赛。这段时间的感觉非常轻松，似乎任天堂就是想用这种方式告诉大家，Wii是可以让任何人轻松参与的。

完美的谢幕



↑这次展出的很多游戏都像是专门的测试作品。

10点40分■Reggie最后一次登台，并做了精彩的演讲，其中用Wii与We的谐音组合出了几个有趣的小段子！最后他说：“Wii和NDS都有一个共性，那就是敢于冒险！我们不畏惧冒险，我们期待着冒险所带来的未知与惊奇！感谢大家，期待与您在展会上再度相会！”

再谈任天堂的新平台——Wii

Wii硬件机能概况

美西时间5月9日，任天堂在展前发布会上发表了新主机wii的详细资料。至此，这款新主机的庐山真面目算是大白于天下了。



↑定位装置由于体型小，因此可以随意摆放。

任天堂的新主机Wii，采用了由IBM所设计的CPU Broadway，及由ATI所设计的绘图芯片Hollywood。主机内建无线网络，采用的是802.11b/g以及NDS专用的无线通讯模式，玩家可通过网络付费下载FC、SFC、PC-E、MD等平台的游戏来玩，主机本体向下兼容于 NGC。内建512MB的Flash 内存，可把各种资料存放于其中。

Wii的输出入端子为USB 2.0接口两个、NGC记忆卡插槽两个、SD记忆卡插槽一个、AV输出端子一个，NGC手柄插槽四个，Wii用感应装置插槽一个。

Wii的手柄(Wii remote)采用蓝牙无线通讯，一次最多可使用4只，使用范围在5米之内。手柄内建3维空间感测装置、前方指向装置、喇叭，以及具有震动功能，并有扩张功能可以外接不同的装置来搭配使用。扩张的手柄“Nunchunk”上面有模拟摇杆和两个按钮，并且内建3维空间感测装置。任天堂同时发表了另一个传统造型的手柄“Classic controller”，配置类似于SFC手柄，不过多了两个模拟摇杆，其作用就是用来玩一些传统游戏。最后，Wii主机预计于2006年第4季度推出，价格未定。

任天堂新主机Wii机能简表

有偿下载
FC、SFC、N64、MD、PCE等主机游戏软件可以通过网络有偿下载。
网 络
无线、或者USB-ETHER变换接口上网。任天堂独有的方式与NDS无线通信。
与NGC兼容互换
NGC主机的软件、手柄、记忆卡等周边都可以利用，但AV线、AC外设等除外。使用普通手柄也能游戏。
CPU/GPU
Broadway/Hollywood
对应媒体
Wii用12cm盘（1层/2层盘） NGC用8cm盘
输入端子
USB2.0两个 SD记忆卡接口一个 NGC手柄接口四个 NGC记忆卡接口两个 AV输出端子一个（采用新AV线）
其他机能
512内存 opera browser 游戏、软件、系统等高速启动

名称“Wii”的由来

在前不久任天堂发布了其次世代主机的新名称后，国外的一家游戏媒体随即采访了美国任天堂总部的公关经理Matt Atwood。从以下的访谈中，我们终于可以对这次名称的更改了解一下其幕后的情况了。

——请问为什么要更改人们已经叫习惯了的“Revolution”这个名称?

Atwood■其实我们一直都在反复强调Revolution只是一个开发代号，它预示着新主机将会打破传统路线的特性。但仅仅如此还不够，我们还需要一个能包容一切新平台特性的名称，因为它是新主机的一个重要部分。它不是其他东西的代替品，它就是Wii。所以，从根本上说，它是一个完全不同的全新娱乐系统。

——那么是谁想出Wii这个名字的?

Atwood■是公司内部的几个员工想出来的。但除此之外，我还不能透露任何有关名称来源的细节。我只能说这几人来自NOA和NCL。

——它不是山内老先生的意志决定的吗，例如某一天他灵光一闪，说：“就叫它Wii吧。”

Atwood■（笑）不，当然不是。很长一段时间以来，我们都在讨论着新主机的名称，并进行了广泛的交流，这是整个委员会共同提出来的。参与讨论的人有很多。



↑Wii的小巧使你在游戏时几乎感觉不到它的存在。

——这个名字听起来是不是有点粗俗啊？（Wii与Wee谐音，小便的意思），比如一个小孩去小便时会说“go wee”。难道你对此毫不担心吗?

Atwood■不。因为当你在任何时候发布一个新名称时，都会引来许多争议与问题。TiVo与Virgin Airline(英国维真航空公司)不就是这样的典型例子么？而现在，这些名字都已变为了很平常的名字，没有人再拿它们说事。我们起Wii这个名字就是表明这是一部任何人都能玩的主机。Wii，也就是W-i-i，这两个i象征的是玩家和控制器。因此，它没有丝毫不恭的意思。

再看看Yahoo!、Virgin、Caterpillar、Naked Juice、Prius或Napster吧。你会发现这些名字里其实都有很滑稽怪异的含义。但如果你看到了我们对新主机名称的具体说明，那么它所代表的意义也就一目了然了。

——难道你们从来没有想过坚持采用Revolution这个名字吗？很多人认为它实在是一个非常cool的名字。



■Wii的外观很小巧，而白色更体现出优雅的气质。



↑经典手柄的出现说明传统还没有被彻底放弃。



↑这个定位系统将使玩家体验身临其境的梦幻。

Atwood■我们做过全面的考虑。我们也想过将Revolution定为正式的名称，然后我们又想了一个完全不同的名字，并且当一切准备妥当以后，我们觉得新名称更能完美地诠释新主机的内涵，于是就正式敲定了这个名字。我想，起名字的人非常希望想出一个与众不同的名称，因为新主机不是单纯的系统升级，它有着全新的游戏方式、全新的操控系统。

——现在网友们已经被这个名字震惊了，但质疑声也能不断听到。

Atwood■我想任何新名称在第一次公开时，都听上去有些怪怪的。我想这主要是因为这个名称完全出乎了人们的意料之外。我们首先会在E3上展示它，并提供亲身试玩。我们有信心Wii会成为一个如同Google、Amazon或Virgin般流行的名字。的确，人们一开始听说这个名字时，第一反应会觉得不怎么样，可一旦你有机会亲身体验了这套系统，看过了游戏的视频画面，读过了这一名称来源的幕后故事之后，我想一切都会变得不同。



↑→从Wii的外观上看，我们真的很难想象这台主机竟有那么新奇。

——起这个名称，是否也暗示了与Wi-Fi有关?

Atwood■我想是的。虽然两者没有直接的关联，但到E3上会有相关的消息放出。

——那为什么选择在E3开展之前就公布新名称？为什么不等到E3的新闻发布会上再公开呢？那不是又增加了一个重量级的新闻了吗?

Atwood■E3是用来展示我们所有游戏的。要知道，当你公布一个新名称时，人们需要花费一定的时间才能接受。而我们在E3上的重点任务是向所有人展示主机与游戏，而不是名称。

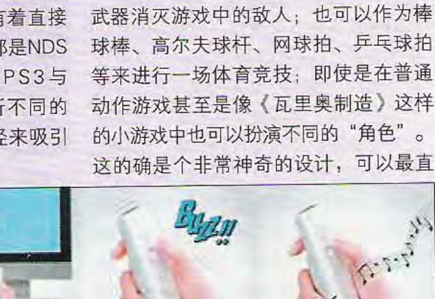
——这的确是一个非常与众不同的名字。任天堂从NDS起就有着自己所独有的起名方法，Wii也是这一惯例的延续吗?

Atwood■我想在过去几年里，一个最好的参照对象是DS。当我们发布DS这个名称时，所有人都不知所谓，都觉得这个名称太过平淡无奇了，但现在呢？天下事都没有绝对！



Wii主机的初印象

显而易见，当初任天堂在掌机市场所做出的实验对于今次家用机大战有着相当大的启发和指导作用。NDS全球的热卖与其标新立异的硬件设计有着直接的关系。从哪个方面来看，Wii都是NDS主机设计的一种延伸。相比PS3与XBOX360追求极限画面表现所不同的是，任天堂更希望能够另辟蹊径来吸引更多玩家的眼球。





↑Wii主机的全新玩法带给人们以非常新鲜的感觉，但这种新鲜是否能够长期保持住用户呢？

从硬件指标和实际的演示画面来看，Wii主机的硬件机能可以说仍然还停留在上个时代。有些游戏的画面甚至感觉是一种倒退，可以说在整个发布会的游戏演示中，从画面音效的角度来看是无法满足玩家的。但长时间回荡在会场中的掌声以及E3会场上排起的浩荡的Wii游戏试玩队伍，就已经说明了那一个千古不变的真理——老任的游戏就是好玩。而这一次，不仅是在游戏创意上，更是对硬件作出了一番的革命，而新主机Wii的计划被定为“革命”，更是显得异常准确。

可以说在历代的主机大战中，没有哪一次会像今天这样如此在意主机的手柄设计，而当初05年TGS上任天堂“犹抱琵琶半遮面”的举动现在看来也是相当能够理解的。Wii硬件设计完全围绕着其被命名为“Wii Remote”的手柄身上，相比之下这次Wii主机的外表设计倒是鲜有人问津。难道一个全新概念的“手柄”就有如此大的魅力吗？答案当然是肯定的。虽然目前能够亲手试玩到Wii游戏的人还是少数，但从其试玩演示中仍然能够感受到那无穷的游戏魅力！

“手柄”的魅力

下面让我们再次来一起参考一下其“Wii Remote”的硬件指标：

采用蓝牙无线通讯，使用范围在5米之内；手柄内建3维空间感测装置；前方指向装置、喇叭，以及具有震动功能。这个控制器的确能够带给玩家以前从未体验过的游戏感受，从发布会现场演示的游戏中我们能够了解到，“Wii Remote”可以作为枪械、弓箭、刀剑等武器消灭游戏中的敌人；也可以作为棒球棒、高尔夫球杆、网球拍、乒乓球拍等来进行一场体育竞技；即使是在普通动作游戏甚至是像《瓦里奥制造》这样的小游戏中也可以扮演不同的“角色”。这的确是个非常神奇的设计，可以最直接的将玩家带入到游戏中去。虽然喧哗、火爆、真实的游戏画面可以给人第一印象的感官刺激，但最直接的游戏乐趣才是能够长期维持住玩家的关键。除了最基本的对玩家手臂动作的三维感应和对画面的指示功能外，“Wii Remote”的震动功能与扩音器也给予了厂商更多发挥的余地。玩家可以通过一个小小的控制器体验到最真实的游戏感受，这是到目前为止所有其它主机的游戏所不具备的。



↑任天堂的全部希望都给予在“Wii Remote”的身上。

其它设备一览

与“Wii Remote”一同推出的还有另一个扩展设备“Nunchunk”，这个同样内设了3维空间感测装置并且有类比摇杆和按键的装置将与主机Wii一起发售。可以肯定的是“Nunchunk”将是“Wii Remote”的最好搭档。从发布会的演示中还不能确定“Nunchunk”是否是某些游戏的必要硬件配置，但在一些主视角操作的游戏中，它似乎发挥着相当大的作用。当然这一切现在还无法妄下结论，只有等到主机真正发售那一天才能够被揭晓。比较可笑的是，任天堂担心一些玩家会不适应全新理念的控制器会使得一部分玩家难以接受，而因此又公布了一款传统型的手柄——Classic Controller。这个外形酷似SFC手柄的东东显得多少有些鸡肋，Wii主机的游戏所有的卖点都集中在其独特的操作方式上，如果配合了传统手柄游戏的感觉自然会大打折扣。

“WiiConnect24”是任天堂重点宣传的网络系统之一，据称可以以极低的电量消耗在待机状态中与官方的服务器进行24小时不间断连接。这样就可以随时更新一些游戏中的信息。虽然目前Wii主机的网络功能还没有详细的公布，但可以肯定，新一轮的主机大战中，网络这一块是众家必争的一块肥肉。网络不同于单机，如果能够做到一定的规模便可以长期固定住一部分消费群体，并且使他们很难在多种游戏或主机中交替进行选择。可以说失去了网络这一块的话，那么Wii将在新一轮的主机大战中相当的被动。目前所公布的关于网络系统，只有提供任天堂之前历代主机以及MD、PCE主机的游戏有偿下载，不知道这些东西能够吸引多少玩家的兴趣。

未来的展望

从硬件规格以及厂商的开发难度来看，Wii相较于PS3与XBOX360肯定会有一些优势。随着电视游戏主机的不断更新换代，厂商的开发成本也在不断的成倍上涨。从上一次主机大战开始，中小型游戏厂商就已经很难有生存的余地。而到了新一轮的主机大战中，这种趋势将更加明显，甚至还可能会波及到一些大型厂商。而任天堂并没有走无限制的追求高机能这条路。也可以说任天堂与微软、SONY两家恐龙级的厂商拼硬件无疑是以卵击石，最后的结果一定不会好到哪去。所以从掌机市场上NDS与PSP的较量开始，任天堂就开始尝试用独特的硬件设计来弥补技术力上的不足。NDS的成功说明了游戏主机想要热卖，未必一定需要高人一等的硬件机能。显然Wii的设计与NDS有着异曲同工的效果，不追求画面的外在表现，带给玩家的只有全新的玩法和另类的游戏感受。在这一点上，笔者有些自己的想法，NDS的成功有着很多巧合的因素在里面。掌机最大的特点是其便携性，游戏可以做到有趣而简短，玩家能够在短暂的时间内进行游戏并获得满足，所以才会诞生了经典的《瓦里奥系列》。而像在NDS主机上热卖的《任天狗》系列与《脑白金》系列，都与掌机的便携性有着密不可分的关系。试想一下，如果这些游戏放在家中的电视上玩，效果和乐趣势必会大打折扣。换句话说，如果NDS主机上没有了这几款能够撑得起门面的游戏，那么NDS的游戏实际上较PSP有很大的劣势，尤其是靠感官冲击的游戏大作显得非常之少。先天的硬件机能贫弱以及过小的游戏存储媒介，无一不制约了游戏的素质。也因此出现了一向以精品游戏著称的任氏主机上存在相当数目的“垃圾”游戏的反常现象。如果从长远来看，虽然PSP在掌机大战中似乎很难战胜NDS，但老任这一次想要在掌机界中独霸一方也是几乎不可能的事情。而且还有始终在一旁对这一块肥肉虎视眈眈的微软没有参与竞争。老任如果不能够及时的找到应措的有效方法，前景还真是让人有些担忧。



↑现场玩家的试玩演示动感十足。

前面说了这么多掌机，其实主要想表达的观点还是Wii未来所面临的问题是否会与NDS一样呢？从我们目前所看到的演示游戏中，就画面来说丝毫找不到一点新主机的感觉，游戏的外在表现完全停留在上一代主机的水准上。老任的游戏的确是好玩……但这是一场商业竞争，游戏好玩未必能够有好的销量这已经是一个由万人总结的游戏圈定理了。如果任天堂仍然仅靠“游戏好玩”这一点来参与竞争，那么至少在这一次主机大战中任天堂想要胜出更是难上加难。之前的任氏主机除了“游戏好玩”至少还有个比较不错的硬件机能。而这一次，在主机硬件上任天堂被对手远远的落在后面。甚至很多玩家看了一眼Wii的游戏画面就放出一句“我可以放弃Wii了。”这样的话。在如今这个生活节奏如此之快的社会中，第一印象是至关重要的。老任这一次的目的非常明确就是效仿NDS去吸引那些平时不常玩游戏的LU，可是LU更多的却是看中感官上的第一印象。没有良好的第一印象自然也就没有试玩的冲动。而Wii的游戏恰恰是只有亲自感觉才能够了解到其游戏的魅力所在的。这样的矛盾老任又该如何去解决呢？



↑Wii版的《瓦里奥制造》可能会再次掀起一股健身的热潮，当年跳舞机在国内的火爆程度可见LU对游戏产业的影响是巨大的。

无论如何，我们现在的分析也多是一相情愿的猜测，对于已经打响的主机大战，作为玩家与媒体都应该冷静的去选择与面对。Wii作为任天堂的新一代家用主机的确有着诸多标新立异的理念在其中，但同样存在的致命硬伤为其今后的发展埋下了令人忧患的种子。对于PS3高昂价格的公布，不知道是有意还是无意，这一次任天堂并没有公布其新主机的售价，只是用一句在250美元与500美元之间的区域价格将其搪塞了过去。价格的确是敏感的因素，任天堂不敢轻易的发布也有其一定的道理。但只是希望，成本问题没有成为困扰老任的难题之一，否则的话，这一次老任可就真的有点不好办了……

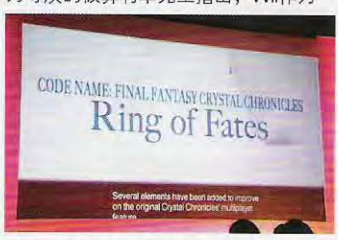
□文/岚枫

《最终幻想水晶编年史》系列最新作登陆NDS&Wii



SQUARE-ENIX在本届的E3展上震撼发表举世瞩目的消息：《最终幻想-水晶编年史》（以下称FFCC）系列将分别对应任天堂新主机Wii和NDS推出相关新作。《最终幻想》系列的新动向无疑是本届E3展上振奋人心的消息。5月9日《最终幻想》系列的最高层制作人河津秋敏先生首先亮相会场，向与会者详细介绍了面向NDS的新作《FFCC-命运之环》（FFCC-Rings of Fates）（暂定标题）。介绍的主要侧重点是本作利用了NDS的通信机能，可以实现4人同时游戏的多人游戏模式。河津表示，本作的多人模式将会使玩家体验到前所未有的乐趣，同时单人模式也会继承《最终幻想》系列宏大的故事情节。最后强调，本作无论单人还是多人都可以使人陶醉其中，绝对是一款值得玩家期待的游戏。

任天堂新主机Wii也将推出《FFCC》系列的新作，作品的标题暂定为《FFCC-水晶传递者》（FFCC-The Crystal Bearers）。而且本作的导演板鼻利幸先生在大会现场向与会者播放了首次公开的DEMO影像。影像描绘了一个从天空中落下的少女，接着是夕阳下的4名主要角色。从形象上观察，这4名主要角色酷似2003年在NGC上推出的《FFCC》中的角色。作为导演的板鼻利幸先生指出，Wii作为一



台性能优越的崭新主机，使本作不但继承传统的RPG风格，而且会增加大量全新的要素，从而使游戏性大大提高。

众多NDS全新大作陆续发表，热力宣传加速NDS全球旋风



同样是在任天堂的“E3 2006 Media Briefing”大会上，美国任天堂方面的George Harrison做了关于NDS方面的总结报告。George在报告中说，NDS到目前为止全世界累计销量达到1600万台以上，本来当初认为和PSP会是一场苦战，结果NDS却是大获全胜，这其中优秀的游戏软件功不可没。NDS的著名游戏《任天狗》在全世界的销量是600万以上，正是这款游戏使很多从未玩过游戏的人变成了游戏玩家。同时他在报告中宣布，NDS-Lite预定6月份在北美地区上市，并提出了“加速普及”的口号。对NDS在日本市场普及起到推波助澜作用的“Touch! Generations”活动，也将会在全球范围展开。到2006年末NDS预计将有100款以上的新作上市，而且任天堂Wi-Fi connection广受好评，George表示今后还会继续开展新的挑战。他最后在报告中强调：“正因为有了NDS的成功，我们对Wii的前景充满信心。”

NDS《FF3》最新画面公开

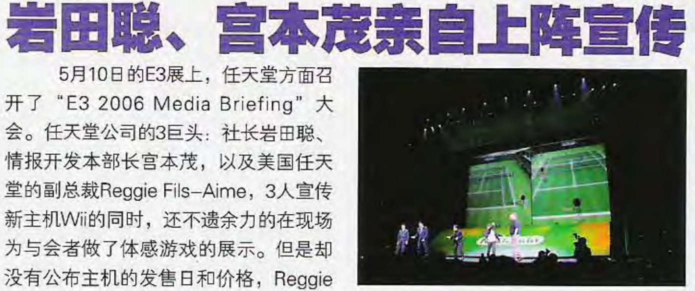
SQUARE ENIX于美国当地时间5月8日，在洛杉矶的E3展前发表会上公开了一系列新消息，其中包括公开在NDS上重新制作的《最终幻想III》的最新画面。

《最终幻想III》最早发售于1990年的任天堂FC主机，是系列作中首次出现职业概念的作品，由于游戏性丰富，当时曾风行一时，是不少玩家心目中的名作。在这次发表会所公开的画面中，玩家们可以看到部分美丽的全新CG场景以及战斗画面、鸟瞰平原地图、洞窟迷宫等人物移动的影像。由于此次完全是重新制作，游戏进化为全3D立体图像，因此本作一定能给玩家们带来耳目一新的感觉。



岩田聪、宫本茂亲自上阵宣传

5月10日的E3展上，任天堂方面召开了“E3 2006 Media Briefing”大会。任天堂公司的3巨头：社长岩田聪、情报开发本部长宫本茂，以及美国任天堂的副总裁Reggie Fils-Aime，3人宣传新主机Wii的同时，还不遗余力的在现场为与会者做了体感游戏的展示。但是却没有公布主机的发售日和价格，Reggie表示发售日预定是在今年的11月至12月之间。大会中的现场演示使用的是Wii版《赛尔达的传说》（暂定标题），对于实际的操作方法进行了详细的说明。大会继承了一贯的“Playing=Beliving”的主题，把焦点放在宣传Wii专用的独特手柄上。之后3巨头使用专用手柄一起演示了《Wii Sports》的体验版。《Wii Sports》是一款Wii专用的包括网球、棒球、高尔夫等体育游戏的合集。3巨头和1位AOL大会的幸运观众一同进行了2对2的网球比赛，将大会的气氛推至高潮。最后Reggie对业界长年以观看为主的游戏方式进行了批判，指出Wii不仅是次世代主机，更会将游戏方式带入一个崭新的高度。Reggie的口号是：“虽然全新的事物会伴随着一定的风险，但要想进步就免不了风险。我们将和风险对抗！”



HUDSON展出《Bonk's Adventure》

2006年5月9日在美国召开的E3展上，HUDSON公司首次公开了对应任天堂新主机Wii虚拟控制台的游戏《Bonk's Adventure》。虚拟控制台（virtual console）功能是指以网络为媒介，利用Wii的通讯功能下载游戏的一种全新的服务，用户通过下载可以在Wii上运行以前FC、MD、PC-E等平台的经典游戏。这回HUDSON公司展出的游戏《Bonk's Adventure》是1989年在PC-E上发售过的《PC原人》的国际版。在本届的E3展上，与会者可以在Nintendo of America展区进行该游戏的实机操作，虽说改变不多，但在新主机上还是感觉很新鲜。



真正的“动作”游戏《赤钢》



Ubisoft在E3前就发表了Wii上的新作《赤钢》（RedSteel）。而在10号的任天堂展前发布会上，该作又作为现场演示作品再次公开了许多游戏实际的试玩画面。

《赤钢》是一款以日本黑社会为舞台背景的第一人称动作游戏，玩家可以通过Wii的新操作器来控制角色的行动，如开枪跟挥刀等，使动作更为多样化，而且其中的所有其他动作也都需要玩家亲自“动手”去完成。本作在真实程度上应该算是史无前例的，不过可惜的是游戏发售日期依然未定，想要玩到这款游戏还需要等一段时间。

全部手动的《超级猴子球》

SEGA公司在本次E3上发表了著名作品《超级猴子球》的最新作《超级猴子球香蕉闪电战》。这一次的《超级猴子球》将在Wii平台上发行，游戏中将有各种不同的场景，多样的游戏模式，游戏并将使用新的控制器来完成游戏中的各项操作。

该系列的操作一向非常简单，而本次登陆新平台后，由于Wii具有定位功能，因此该游戏的绝大部分操作将不用玩家再去按任何的按键，只需要晃动手中的控制器就能够完成。目前，本作的发售日期还没有确定，可以肯定的是，本作将会是该系列最为经典的一作。



《勇者斗恶龙》最新作将与Wii同时发售



《勇者斗恶龙》（以下称DQ）系列的最新作标题为《DQ之剑-假面女王和镜之塔》（DRAGON QUEST SWORD The Masked Queen and the Tower of Mirrors）。5月9日的会场中，《DQ》系列的最高制作人三宅有先生首先谈到《DQ》系列20年来的辉煌历史。然后宣布《DQ》系列的最新作将登陆Wii，并将借助Wii的强大机能表现出《DQ》系列的究极魅力。大会现场还播放了一段实际操作的演示影像，充分表现出通过Wii独特的操作方式可以真正发挥出次世代体感型游戏的魅力。三宅同时强调，通过Wii可以体验到《DQ》系列的特点，玩家利用模拟体感型手柄更能够体验到主人公成长的乐趣。最后表示，将会努力使本作和主机Wii同时发售。另外本作的故事情节和游戏设计还会由堀井雄二负责，人设和音乐依旧是由鸟山明和杉山弘一来担任。至于是否对应网络，目前还不得而知。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》公布



在看过这次E3的游戏展览后，您可能会对这个标题感到疑惑，因为似乎在任天堂的展台上并没有看到口袋妖怪新作的展出。不错，本次公布消息的是日本某动漫杂志。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》是该系列的正统续作，自NDS发售以来一直是万众瞩目的期待大作。不过这次公开的消息虽然占据了4页的篇幅，然而实际内容并不多。包括两个新加入的怪兽和男女两个主角，另外还有几张游戏画面。从中我们发现，其风格还是延续了GBA上的既定传统，画面也没有像之前传言的会利用3D效果，并且目前也没有公布触摸屏在游戏中到底会起什么作用。

至于新加入的怪兽，一个是215号妖怪"狃拉"的进化形态，另一个是143号妖怪"卡比"的进化前形态。不过大家可不要担心这次加入的新角色会变少，相信这两个还只是"先头部队"，更多新面孔会在不久之后陆续公开的。

《任天堂明星大乱斗》新作画面公开

这一次的《任天堂明星大乱斗》将在Wii平台上发行，游戏中的角色数量将更为丰富，其中如任天狗等新作品中的角色也会加入其中，游戏还将使用新的控制器达到更丰富的操作性，不过游戏的发售日期未定，恐怕不能和新主机同时发布了。



以往《任天堂明星大乱斗》中出现的角色都是任天堂的本社游戏人物，然而这一传统将会在本次Wii版的《任天堂明星大乱斗》中破除，KONAMI旗下著名游戏《合金装备》系列的人气主角SNAKE也将在本作中登场。SNAKE拥有超人般的意志以及作战技巧，在本作中将很可能是一个强力角色。

CAPCOM宣布将于Wii上开发生化危机

CAPCOM于5月10日公开宣布，决定将在任天堂的新主机Wii上开发制作生化危机系列作品。生化危机系列从1996年登场于SONY的PS主机开始，就持续以"惊悚刺激的生存游戏"为题材进行制作，至今，此系列作品于全球已销售3000万套，受到相当多玩家的喜爱与支持。



官方的声明中叙述，由于任天堂的新主机Wii推出了划时代的操控器，得到各界相当大的关注，由于本公司也希望以后的生化危机系列不单只是能带给玩家紧张刺激的感觉，所以决定于Wii上进行开发，希望能通过创新的操控方式带给玩家新的游戏体验。

《索尼克》系列最新作宣布登陆Wii



5月10日的E3大会上，SEGA宣布《索尼克》系列最新作《索尼克 野性火焰》（暂定标题）将在Wii上推出，目前发售日和价格尚未确定。本作中的SEGA招牌角色索尼克，将会进入"一千零一夜"的故事中展开冒险。阿拉伯风格充满梦幻般的神话世界，魔法可能将会成为决定游戏的关键。游戏的系统方面将会把《索尼克》系列的高速快感发挥到极致，而且可以活用Wii独特的操纵手柄。比如，玩家通过左右挥动手柄可以躲过障碍物，向前挥动可以攻击敌人和破坏障碍物。而且游戏中还将会像以前一样，出现大量的MINI游戏。

《托尼霍克滑板》的梦幻之旅

在欧美地区非常受欢迎的"托尼霍克滑板"系列作品，一如广大玩家的期待，在最新的次世代游戏主机上也展露身手。其中最让大家眼前一亮的就是任天堂Wii版《Tony Hawk's Downhill Jam》，通过Wii独特的控制器，"托尼霍克滑板"所体现的是一种全新的游戏概念。



Wii版《Tony Hawk's Downhill Jam》和以往的此系列作品的游戏风格截然不同，是一款竞速类动作游戏。当然了，本作的最大特色就是利用Wii的独特控制器来完成游戏中的各种动作。玩家手中的控制器稍有倾斜，游戏中的角色也会做或左或右身体摆动，





控制器向前倾游戏中的角色便会做低姿势滑行并加速。"托尼霍克滑板"不再是一款手指与角色的运动，在Wii中将会是玩家与游戏中角色们的肢体互动。Activision的这款《Tony Hawk's Downhill Jam》预计在2006年秋发售。

E3公开的Wii游戏名单

Activision	**Koei**	**Spike**
Tony Hawk's Downhill Jam	战国动作游戏	Necro-Nesia
Marvel: Ulatimate Alliance	**Konami**	Jawa
使命召唤3	Elebits	**Nintendo**
AQ Interactive	足球游戏	Disaster: Day of Crisis
拳击类游戏	**Majesco**	Excite Truck
Atari	泡泡龙	火炎纹章
龙珠Z 武道会2	**Marvelous Interactive /**	银河战士3 堕落
未定名游戏	**Natsume**	Project H.A.M.M.E.R.
Atlus	牧场物语	超级马里奥 银河
研修医 天堂独太	Legend of the River King	赛尔达传说 黎明公主
BANPRESTO	original simulation	瓦里奥制造 优雅运动
动作游戏	**Mastiff**	Wii Sports
Buena Vista Games	Mr. D Goes to Town	**Taito**
迪士尼 小鸡	**Midway Games**	Turn it around!
Capcom	虫虫特工队	Let's go by train!
生化危机	Happy Feet	Cooking Mama
D3 Publisher	**Milestone**	**Tecmo**
SIMPLE系列	vertical scroll shooting game	Super Swing Golf Pangya
动作游戏	动作游戏	**The Game Factor**
Eidos	**MTO**	未定名游戏
未定名游戏	Character Action game	**THQ**
Electronic Arts	SAN-X All-star Revolution	Avatar: The Last Airbender
美式足球联盟07	**Namco Bandai**	SpongeBob SquarePants
荣誉勋章 空降兵	Final Furlong	汽车总动员
EPOCH	机动战士高达	**TOMY**
未定名游戏	数码怪兽	动作游戏
From Software	海贼王 终极大冒险	战争动作游戏
动作游戏	动作游戏	**Ubisoft**
Genki	RPG游戏	Open Season
未定名游戏	电子宠物	雷曼 疯狂兔子
Hudson	**SNK**	赤钢
炸弹人	合金弹头 合集	**Vivendi Universal Games**
格斗游戏	**Square Enix**	未定名游戏
JALECO	FF水晶编年史 水晶传递者	**Warner Bros**
未定名游戏	DQ 面具女王与镜之塔	未定名游戏

赛尔达传说·黎明公主

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：ARPG/人数：1人

毫无疑问，《黎明公主》是本界E3中公布的Wii游戏中最为耀眼的一颗明星，作为多年以来第一次随任天堂主机首发的《赛尔达》系列作品，它无疑将受到无数任氏玩家的高度期待。而Wii的控制器绝非光线枪或者触摸屏那么简单的东西，当一款优秀的作品结合了独特的控制器乐趣何止倍增，那将是一种全新的游戏体验。



本次试玩分"洞窟迷宫"和"钓鱼"两个版本，大多数玩家肯定会选择前者。笔者也不例外，试玩版就已经充分体现了各个按键与具体操作的精妙结合——你可以拿着控制器"动起来"，做出以往握着手柄时无法做出的动作。比如林克的弯弓搭箭，按住方向键的"下"即是掏出弓箭，而后再松开方向即把箭射出。在这个操作中，你可以只用右手简单地来完成——比如按着"下"把手臂高高抬起，然后对着屏幕进行瞄准放箭；除此之外还可以采用另一种更有乐趣的方式——把左手的控制器"Nunchunk"比成弓，而右手则拿着"Wii Remote"做出箭上弦的样子——别担心，这个动作幅度并不需要很大，基本只需要在两只手的活动范围内做出样子来就可以了。与屏幕中的林克如出一辙的动作无疑使玩家更有投入感。



新操作方式带来的乐趣和《赛尔达》系列一贯精妙的关卡设计在这个体验版中就已经展现得相当充分了，如果非要说有什么缺憾的话，就是林克的跑步动作稍显得有些不自然，那种"小碎步"的感觉不是很适合成年版的林克，希望在完成版中能够有所改进。

超级马里奥银河

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：ACT/人数：未定

任天堂每代新主机都少不了全新形态《马里奥》系列最新作的支持，本作的副标题被命名为"银河"也间接的向玩家们预示了在本作中将更加强调游戏的空间感。

果然像笔者之前所预料的那样，在试玩本作时可以十分明显的感觉到，游戏场景的方向感和立体感被十分强烈的表现了出来。马力奥在各个"星球"间穿梭自如且形式多样，玩起来妙趣横生。通过手中两个控制器"Nunchunk"和"Wii Remote"，只需要做出"指向"、"晃动"、"倾斜"这样简单的动作，就可以使画面中的马里奥做出各种各样丰富的动作。除此之外在《银河》中还加入了很多特殊的动作，估计到了正式版中会有更加精彩的关卡设计。

与以往作品不同的是，《银河》有了Wii主机控制器的感应功能，移动、战斗以及各种隐藏要素的设置都拥有了广阔的拓展空间，关卡设置也变得更加灵活多变。传统手柄无法完成或者是很难完成的动作，到了本作中有了Wii主机神奇的控制器就变得轻而易举了。

虽然试玩的时间并不长，但仍然能够清楚的感受到来自游戏背景设计的魅力。本作的画面的确算不上出色，但各个星球间的特色和风貌绝不相同，使游戏时并不会产生腻烦的感觉。说实话，笔者之前对《马里奥》这个系列并不太感兴趣，但这一次却玩到我不想放下控制器。



—在本作中BOSS战的打法会变得更加复杂有趣，马里奥丰富的动作让人忍俊不禁。

—《银河》的画面较NGC游戏略有提高。

银河战士3·坠落

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：第一人称射击/人数：未定

虽然任天堂一再强调Wii并不是一台注重机能的主机，我们也能够从该主机的其它许多游戏上看到，与另外两台主机相比，就画面而言Wii的确是要逊色不少。但笔者个人认为，这次的《银河战士》系列最新作——"坠落"画面真的非常出色。贴图的质感、光影效果等等方面都做得味道十足，科技写实感非常强烈。至少在第一印象上，本作给我留下了相当不错的印象。

这次的试玩版进程是单线的，并不需要玩家利用"崭新"的控制方式去做出什么夸张的动作来。"Nunchunk"与"Wii Remote"两台控制器的组合使用使得移动操作和枪械瞄准变得更加自如和方便，这对于一个FPS游戏来说无疑是极大的福音。试玩的过程中笔者能够非常明显的感受到本作在诸多细节处理上，都表现出了开发者在游戏内部设计上的深思熟虑。比如如果用左手向前甩动一下控制器"Nunchunk"，游戏中萨姆斯也会同时从她的左手处飞出一根铁锁，吸在某些机关或者障碍物上。此时如果我们向后抬起控制器，萨姆斯则会用力收回刚才铁锁，以此来达到破坏目标物体的效果。这个设计在前一段流程中看似只是用作解谜和开辟道路之用，但到了后段的一场战斗中，敌人会用护盾挡在身前，这时我们就可以甩出钢锁，硬生生拽开盾牌，随即右手抬枪射击——整套攻击相当流畅，并且富有力度感。虽然只是一个小小的两步配合，但却非常巧妙地把"格斗"与"射击"两个基本战斗概念圆润自如地结合在了一起，再加上这种"同步率"与临场感都很强的操作方式，仅此一个细节就令人相当钦佩。

—一身盔甲包裹的萨姆斯现在已经成为任天堂的招牌明星。



—看似是普通的FPS，但实际上操作方式有巨大的变化。

网球（Wii Sports）

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：SPG击/人数：1-4人

Wii Sports是即将同Wii主机一起首发的一款运动游戏合集，本作将完全利用到控制器"Wii Remote"并且可以使玩家真实的感受到室外运动的乐趣与魅力。在真正试玩之前笔者还在脑海中不断的猜测游戏的进行方式，但当真正的拿起"Wii Remote"面前着显示器中的"自己"时，又是那么的真实和自然。



与真实网球运动所不同的是，在Wii Sports的网球中玩家不需要任何的跑动，游戏中的人物会自己根据来球的轨迹而事先跑到合适的位置，这虽然与真实的比赛有所不同，但考虑到游戏时的空间限制，也算是个折中的设定。

"Wii Remote"拿在手中非常的轻，即使长时间的游戏也不会有太多的疲劳感。玩家的挥拍动作会真实的反应到游戏的人物中，来球会根据玩家的挥拍角度和力度而做出不同的反应。笔者在试玩过程中对于手中小小的控制器居然有如此精准的定位和真实的打击感而感到相当的惊讶。这一切还要归功于开发者出色的软硬件设计。

游戏在双人对战时，屏幕会一分为二，两个人都可以从背口的方向看到自己控制的角色，比赛的规则除了记分的方式外同真实比赛基本相同。熟悉网球运动的玩家都可以轻易上手。笔者试玩后感觉非常良好，但唯一感到有些担心的就是本作的多人游戏模式还是会受到场地和显示器的限制。如果没有足够大的显示设备和广阔的场地，很难玩的尽兴。很难想像4个人坐在床上挥拍击球的情景该是多么的奇怪，看来Wii的游戏想要玩好还真需要一个不错的环境呢。

瓦里奥制造

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：未定/人数：1—4人



→Wii版《瓦里奥制造》的画面依然简单。

←玩家在游戏的时候必须要做出与画面中人物相同的动作。

任天堂在开发Wii主机的时候，在第一时间就把《瓦里奥制造》考虑到首发软件的阵容之内了，这和Wii的控制器也是离不开的。《瓦里奥制造》系列从诞生之初，就强调了"简单操作"和"最多最短最快"的制作精神，虽然每个小游戏的时间一般不超过5秒钟，但是玩家们从中得到的乐趣却远不止"5秒钟"这么简单。从GBA到NDS，《瓦里奥制造》的操作方式经历了从按到转再到触摸的发展，而现在Wii的登场，当然要把这个系列名正言顺地收到自己的麾下。

至于说到试玩的情况嘛……其实应该没有太多好说的。在试玩版中，我们只需要使用右手的控制器就可以完成全部操作（至少目前看到的游戏是这样）。瓦里奥制造就是利用了控制器中的感应装置，把"手感游戏"变成了带动游戏者全身的"体感游戏"。这样的游戏尝试一下是非常有乐趣的。不过笔者个人认为有两个问题需要有细致的考虑：一是长时间游戏的话，玩家可能会产生疲劳问题；二是有些mini game对动作的要求幅度过大，这里面存在一个玩家能否在游戏时放得开自己的问题，尤其是在人多的时候。（不过这毕竟是家用主机，在自己家中娱乐的话应该不像掌机一样尴尬吧？只要声音别太大就是了……）

目前本游戏的发售时间尚未确定。而日版游戏的名称也还没有公布。不过估计在Wii发售的时候，这个游戏将作为第一批软件，在第一时间与玩家见面。根据以前的经验，这个系列的副标题曾经被命名为"转转瓦里奥"、"摸摸瓦里奥"，这回不会叫"动动瓦里奥"吧？（笑）

Project H.A.M.M.E.R.

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：动作/人数：1人

这是一个由任天堂委托其他小组开发的游戏，主人公以机器人为敌手，用巨大的锤子和它们作战。本游戏比起任天堂本社为Wii开发的作品来显然要逊色不少。游戏的问题并不在于画面，也不在于手感——事实上它的画面不过不失，打击感也还算可以——关键在于它的操作理念上。这个游戏显然只是把Wii控制器理解成（或者说处理成）一个光电棒触摸笔，缺乏与游戏要素深层次的结合——就好像很多厂商为NDS做游戏的通病一样。

只要挥动右手的控制器，主人公就会对应我们手部的动作做出攻击，比如左右挥动、旋转抡锤，以及高高举起后蓄力向地面猛击的招式，利用自己类似的动作来发出对应的招式，还是比较有感觉的。不过由于游戏的主要内容就是打，所以这未免对玩家手部活动的频率要求过高，我想时间稍长就容易造成人的不耐烦和疲劳；当然了，游戏也内设了不需要"动手"，只要简单按键就可以连续攻击的方式——连打A就好，能够实现连续攻击，打起来倒是挺爽的。只不过如果一直这样未免也太无聊了，那这个游戏为什么还要做在Wii上，还要用这种控制方式，使用一般的手柄也可以做到啊。所以，这里面始终有个两难的问题。是要创新还是要传统，如果说二者之中只可取其一的话，就要看你怎么想了。另外游戏的进程也比较单调，只有打斗，再加上人设也不够讨巧（对日本玩家而言），估计这款作品的反响不会太大，但是在欧美应该还能卖出不少。另外这游戏过于暴力，到时候它的年龄分级应该不会低于17岁。



赤钢 Red Steel

厂商：UBI Soft/发售日：为/类型：动作射击/人数：1人

在会场试玩的游戏中，"Red Steel"占了试玩台中比较多的部分。这也是在会场上为数不多的第三方游戏软件之一。本作基本上属于用枪械射击的第一人称游戏。左手的模拟摇杆操纵主角移动，右手的遥控器控制视角（如果遥控器转向画面以外的角度，整个大视角也会转变）。这种操作方式和《赛尔达传说 黎明公主》一样，只要适应了操作方法，游戏的时候就会得心应手。作为家庭用主机的第一人称射击游戏，本作的画面水平可以说是很高的。

早在两周之前，美国的电玩杂志就报导了Red Steel的游戏画面，当时玩家们看到的还只是静态的截图，但是就已经对任氏新主机的操作效果很感兴趣了。在E3上展出的演示版中，包括有FPS射击时的画面，以及在游戏中途改用刀和敌人搏斗的场面。当持刀的敌人登场之后，主角换成二刀流装备。左手装备短刀，将敌人的攻击架开；右手的长刀则向敌人发动攻击。这种白刃战的游戏方式给人的感觉很不错，甚至会让人产生"整个游戏都用刀砍下来会怎么样"的联想。

顺便说一声，这个游戏的演示版的背景在日本。但是整个游戏的感觉，似乎美国味更重一些，游戏描述的日本属于"美国人眼中的日本"，在屋内和穿和服的敌人用木刀作战，随后到了外面立刻切换成枪战。最后到了阳台上又用真剑与对手相搏，整个战斗过程让人感到不可思议。真正的黑社会搏斗似乎没有这么夸张才是。



←↑Wii的控制器十分适合FPS游戏，另外本作的要素除了射击之外，使用器械搏斗也是一大特点。

激情卡车Excite Truck

厂商：任天堂/发售日：未定/类型：赛车竞速/人数：1—4人



↑《激情卡车》使用的是具有浓重美国风格的卡车和越野吉普车，车身上的泥土极具质感，让人看了之后心悦诚服。

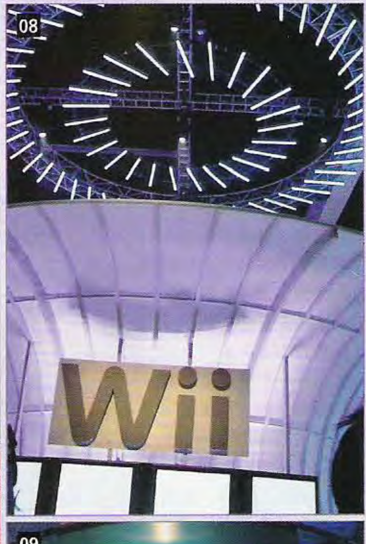
将Wii遥控器横过来当作手柄进行游戏，这就是本作带给玩家们的第一印象。这个游戏的内容和标题一样，是操纵卡车在公路以外的地方疾驰的游戏。在游戏中，玩家要将遥控器当作卡车的方向盘。只要做出左右倾斜的动作，就可以模仿方向盘左右摆动的状态。在车子跳起来的时候，前后摆动遥控器就可以改变游戏的仰角。这样可以控制车子着地时的状态。这种控制方式和早年FC上的名作"Excite Bike"十分相似，估计这也是本作得名的原因吧。

游戏的控制键主要包括2个加速键和1个刹车键。游戏的重点不在于沿着跑道进行竞速，而是在各种地形的道路上疾走，以达到那种爽快的感觉。另外在一些打滑的地方，车子和视角都会因为路滑而产生变化，控制器则会产生一种不可思议的震动。

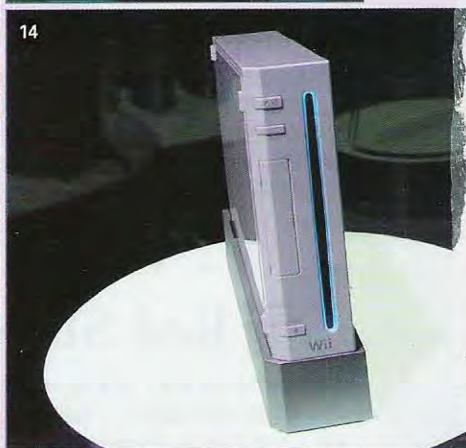
本作与"Excite Bike"相似的另外一点，就是如果在赛车的过程中撞到障碍物或者翻车，只要连打B键就可以恢复。这和一般赛车翻倒之后立刻重新开始游戏的感觉完全不同。在游戏中，玩家必须及时处理突发事件才能取得胜利。

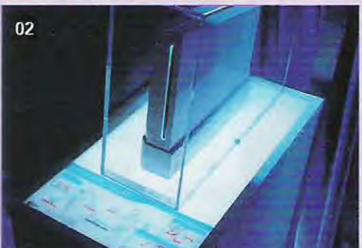
虽然游戏只是要玩家使用双手控制，但是游戏中那种真实激烈的感觉使人恨不得把全身的力量都使在上面。尤其是撞到树木或岩石的时候，笔者忍不住手舞足蹈，要用夸张的动作避免NG的发生，虽然这样做是没用的。

由于本作对应多人游戏，所在游戏中如何与对手抗争也是乐趣之一。如果能够实现Wi-Fi对战的话，那么这个游戏就完美了……







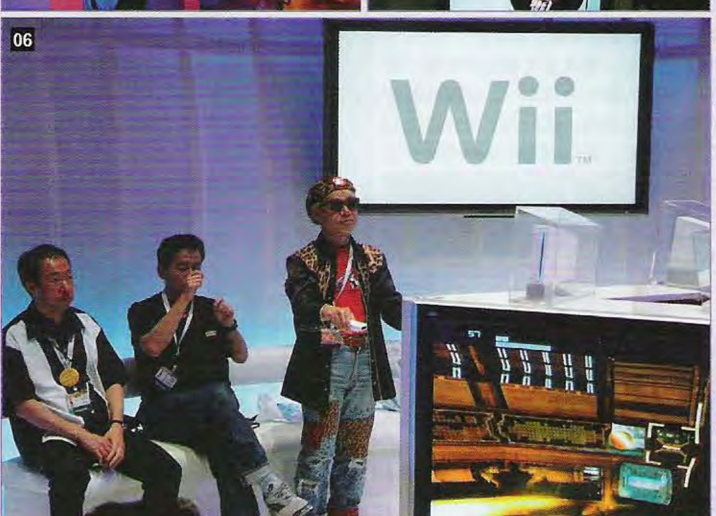












以革命的名义

久违的感动——走马观花任天堂

01■在力推Wii的当口，老任当然也不会冷落了立下汗马功劳的NDS/NDSL。玩家们也是相当配合，用十足的热情来追捧自己最贴心的掌中玩伴。

02■当然了，真正的主角只有一个。在流光溢彩的映照之下，造型简洁朴素的Wii似乎也有了灵性。

03■就连展台小姐似乎也被Wii所吸引，不约而同地扭过头去观看游戏画面。

04■排队等候是痛苦的，不过我们突然惊喜地发现旁边墙壁上有一位衣着光鲜的MM——原来这是任天堂为了不让排队的玩家们太郁闷，而专门安排了工作人员用这种颇为新奇的方式来与大家对话，并解答一些问题，真的是很人性化的想法。这种方式相当有趣，令本来很乏味的等待旅程突然变得很有动力起来。

05■瞧这些试玩者的架势，足足可以用“手舞足蹈”来形容。

06■刚一进中央试玩区，就可以看见几位任天堂大腕在圆形的旋转舞台上很投入地示范Wii的功能和乐趣。那位身着“豹皮衣”的小老头，就是马里奥音乐之父。

07■看看这条长龙，就知道玩家的热情多么

高了。置身其中苦等了将近六个小时之后，小编的脑海里居然很无厘头地冒出来一句话——“永远有多远”。

08■在展区的灯光布局上，任天堂显然也下了一番心思。

09■NDSL晶莹的屏幕则与之“交相辉映”。

10■溜达了几步忽然看见一个摆在商品贩卖区的大型Mario模型，或许大家都太急于去感受Wii的魅力了，几天下来竟然都没有看到有人跑去与他合影。

11、12■人头攒动，接踵摩肩。任天堂的魅力，对于广大的玩家来说永远无法抗拒。

13■Wii的中央封闭试玩区内有很多这样螺旋式设计的构造，上面镶嵌着彩屏。不但看上去前卫华丽，而且想来也是方便容纳更多的体验者。

14■这是我们第一次有机会如此近距离地观察Wii。虽然无论是主机还是手柄的整体造型都毫无花哨之处，但是做工十分精细，透露着简约之美。

15■一字排开的Wii主机，试玩者都站在两米开外“张牙舞爪”。此时小编们心里最想干的事情就是冲上前去抱起一台跑回国内……

16■比起其他两家厂商的主机来，任天堂的游戏理念所面对的玩家群范围更加广泛，看看女玩家的数量比例就可以略知一二了。

17■很多玩家都担心Wii的机能比其它两种主机来处于下风，画面效果可能不尽如人意。任天堂也一再强调目前所放出的游戏画面并不一定就是最终的版本。不过基本上我们对Wii的画面还是可以给予合格的评价。

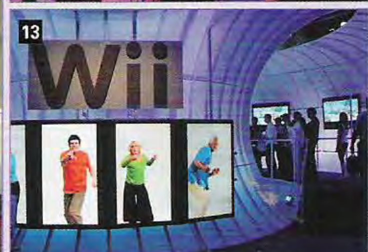
18■任天堂的巨大Logo，代表的是一种不变的感动。

19■任天堂展区的整体灯光色彩一直是以紫红为主，视角效果比SONY展区更为绚丽。


10


11


12



13

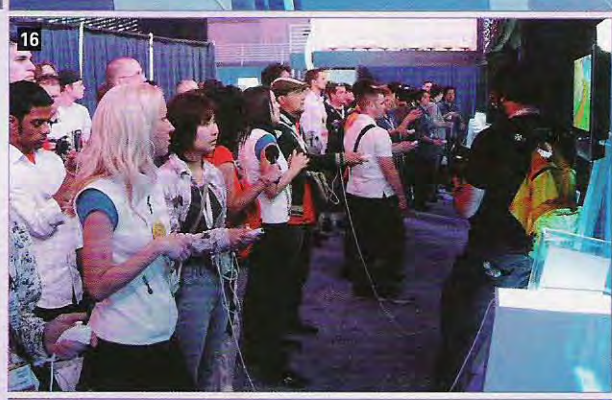



15

新时代的冲击已经在悄然之间到来

任天堂展区紧邻索尼展区，两者的面积也不相上下，俨然拉开了一副“唱对台戏”的架势。确实，经历了N64和NGC两代的不振之后，任天堂铆足了劲头要在Wii这一代收复失地，宣传攻势可谓是至关重要的一环。在任天堂的展区中，大约有四分之一的区域被掌机所占据。NDS和新的NDSL在市场上威风八面，在展会现场也具有极高的人气，从试玩者的踊跃程度就可见一斑。不过真正的主角当然还是Wii了。Wii的体验区占据了整个展区四分之三的面积，但是想要亲身体验它的魅力却有些困难——因为Wii的展区是封闭的，想要进入其中就只能老老实实地先排队。由于此前任天堂展前发布会取得了不错的反响，玩家的胃口早就被高高地吊了起来，所以等候的队伍人数往往超过三、四百人，环绕整个任天堂展区形成一条“长蛇阵”，等待时间更是长达数个小时，即便是媒体记者也不能例外。

耐着性子等了大半天之后，我们终于进入到了神秘的“小黑屋”中。试玩区内一共提供了27款游戏，75台试玩机。先前发布会中所提到的游戏基本上都能在其中找到并且亲手试玩，其中有些的完成度还相当高。加上新颖的操作方式和Wii手柄上佳的手感，令我们很有“爱不释手”的感觉。看来任天堂确实没有“玩虚的”，这也让我们觉得之前的等待并没有白费！另外，或许是担心手机信号会干扰Wii的无线操作，进入场地内部时是不允许打开无线通信类电子器材的，不过实际上里面好多人都开着手机，看来要么是我们的猜测不对，要么是Wii无线功能确实强大，并不会轻易被干扰。


16


17



18


19

SUPER SMASH BROS. BRAWL

任天堂在这次E3大展上风头尽露，仅仅一个新主机Wii就引来万人注目，公布的游戏数量之多，在某种程度上甚至盖过了PS3的风头。和NGC一样，为任氏新主机打头阵的又是"大乱斗"。　□文/猴子

Wii	本刊译名：任天堂全明星大乱斗X			CERO 審査予定
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作乱斗	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆容量未定

株式会社任天堂在E3展出第一天结束之后召开的圆桌会议（记者招待会）上透露，该社的动作游戏《任天堂全明星大乱斗》的最新作将于2007年推出Wii版。任天堂游戏开发总负责人宫本茂和《大乱斗》系列的制作人樱井政博参加了这次招待会。在E3上展出的Wii游戏中，新版的《大乱斗》延续了前一作的风格。但是这次的"乱斗"并不像GC一样只是一个画面提升的版本，另外也隐含了多种要素。

新作的名称被定为《任天堂全明星大乱斗X》，对应任天堂的Wi-Fi机能，通过无线宽带网络实现对战。其实本作在制作上是可谓一波三折，制作人樱井是受了岩田社长之命，全权负责本作的开发，但是作为开发主要阵地的任天堂高田马场事物所却是人才匮乏，所以只能是一边招贤纳士，一边进行艰苦的开发工作。而且在E3展现场，樱井在介绍游戏的同时，还不忘作招聘广告。

↑果然又是一个主角们来自五湖四海，为了一个共同的目标走到一起来的游戏。

众所周知，Wii最引人注目之处当属任天堂独自开发的"双截棍"手柄了。但是开发人员并没有追求过于新奇的操作方式，仍是把操作的简便性放在第一位。但是"双截棍"手柄之父的宫本茂却是极力主张发挥特殊手柄的所有功效。不过制作人樱井在E3展上表示，本作在操作上会尽量与Wii的所有游戏保持一致，也就是说会是一款体感型游戏。不过到底哪种操作方式更容易让人接受，更能够赢得市场，还是要等到发售之后才能判断。

各路精英齐聚一堂展开激斗！

本作因为属于大乱斗的类型，所以它基本上没有什么故事可言。但是游戏中的登场人物却十分众多，对于国内玩家来讲或熟悉或陌生，但是他（她、它）们的共同任务就是"无厘头搞笑"，让玩游戏的人获得娱乐身心的效果。





每个人使用不同的武器

←来自《帕鲁迪那之镜》的天神族少年皮特，特技是使用刀剑攻击。



→银河战士萨姆斯的面容以前可是很少见到的哦，想不到她长得这么嫩（汗）。

在广阔的竞技场上角逐 通过搞笑的格斗分出胜负

瓦里奥

尽人皆知的坏脾气水管工。最近因为制造了许多玩具而大发横财，这次又是为探宝而来。

萨姆斯

人称"银河战士"的女中豪杰，在大乱斗的时候会摘下她的头盔。谁见过她的真面目呢？

马里奥

这位就不用介绍了。陪伴诸位游戏玩家走过20年风雨历程的老伙计。每一次大乱斗都少不了他的参与。

卡比

《星之卡比》的主角，圆滚滚的外表可以模仿许多著名角色的状态，是任天堂世界中的"模仿士"，很受女性玩家喜爱。

本游戏支持无线宽频网络对战

由于可以使用Wi-Fi，所以本游戏的同时娱乐人数将不止4人。假如届时全世界玩家像玩《马里奥赛车》或《俄罗斯方块》一样聚在一起，那么这场大乱斗就会成为史上最大的群殴了。估计在光荣的《三国无双BB》登场之前，许多人会加入到任天堂明星大作战的行列之中。至于这次玩家能不能像玩网络游戏一样，使用各种道具和装备改变自己的形象，从而在网上显露自己的个性，就不是很清楚的事情了。不管怎么说，一个游戏一旦网络化，就应该在人物形象设计方面有所提高，这样才会使原先千篇一律的造型在网上不显得重复。不知道任天堂的制作人会不会考虑这一点。

通过高速的国际互联网与全世界玩家大乱斗

←平时习惯徒手攻击的马大叔遭遇刀剑，喂，这样打不公平啊！



↑马里奥在游戏中功夫了得，难道他会使"如来神掌"？

↓任天狗狗居然也会在游戏中登场，能使用吗？





↑由此可见皮特的另外一项特技是用刀像直升飞机一样在空中飞行，可以通过一些特殊地形。

还有更多的意外在等着你

在全新主机上引爆的乱斗狂潮

众所周知，《任天堂全明星大乱斗》结合了任天堂历代著名游戏中的人气角色。其中许多人物在我国玩家心目中很熟悉，如水管工马里奥、万年被绑女碧奇公主、小恐龙耀西、大魔王库巴、绿衣少年林克、粉嘟嘟的星之卡比、口袋妖怪皮卡丘等等，也有一些角色比较陌生，如星际火狐、F-Zero的Falcon 队长等等，甚至连当年FC上敲冰块的Ice Climber（雪人）和火炎之纹章的主人公马尔斯王子都在乱斗的行列之中。实际上，这么个杂烩型游戏的乐趣就在于"让不同世界的角色齐聚一堂，友谊第一，打架第二"（汗）。而在这一次，还有不少新人物在本作中登场，包括来自任天堂早期FC作品《帕鲁迪那之镜》的主角皮特、《超级银河战士》（又译《密特罗德》）的女主角萨姆斯·艾兰、最近借助《瓦里奥制造》人气飙升的瓦里奥。瓦里奥在本作宣传片中登场的样子依然搞笑十足，使整个会场沉浸在一片笑声之中。看来这些新加入大乱斗的人物都是很受欢迎的。



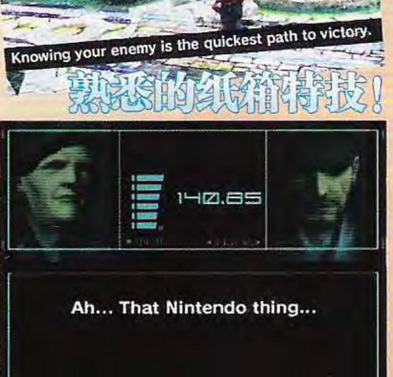
MGS系列主人公Snake大叔参战

另外，KONAMI的MGS系列主人公索利德·斯内克也在这部关公战秦琼式的混战游戏中登场，这倒让观看宣传片的人们吃了一惊。Snake曾经与SCE的《捉猴》亲密接触，以前一直在PS系主机上出现的蛇大叔为什么会参加大乱斗呢？估计这又和宫本茂与小岛秀夫的私人交往有关。实际上，这位传奇特工登陆任氏主机也不是头一回了，且不提早年FC的Metal Gear，最近几年我们的蛇大叔就曾经在GB和NGC上先后登场两次，也不算什么生人了。所以这次他的"潜入"也是情理之中的事情。毕竟MGS fans们也是很喜欢恶搞的嘛，何乐而不为呢……

Knowing your enemy is the quickest path to victory.

熟悉的纸箱特技！





←↑Snake一直被认为是冷峻的英雄任务，登场的时候也是一本正经，但是台词却人人忍俊不禁。KONAMI和任天堂的关系看来很有前途哦！



林克

来自《赛尔达传说》的少年。这回的造型与即将发售的新作《赛尔达传说 黎明公主》相同。

皮卡丘

《口袋妖怪》中最红的角色。几乎世界上所有的小朋友都认识它。



卡比是游戏界最可爱的小精灵之一，独特的Q版造型吸引了大量女性玩家的眼球，轻松的游戏感觉让人欲罢不能，虽然全触摸的卡比褒贬不一，但这也说明卡比在随着主机的进步而进步。

NDS	本刊译名：星之卡比DS			
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作冒险	卡带	美版	人数未定	记忆容量未定



↑这么多漂亮的蛋糕你选哪个？

前一作由于其全触摸功能，游戏的难度大幅度上升，因此让很多老玩家难以接受。而本作则继续利用触摸功能，并且卡比还可以在游戏中得到各式各样的能力，而且这些能力都得到了大幅强化。玩家可以在本作中继续一些漂浮、跳跃和作战的经典迷你游戏，这些小游戏也为本作增添了可玩性。

迷你游戏倍添姿彩

←潜入大作战，敌人的造型也十分可爱。



↓清新自然的美丽画面，天真童趣的操作充分表现出卡比的魅力。



←化身为巨石的卡比滚动前进，向敌人发起挑战。

巨石滚动谁能抵挡？



→利用双屏的功能，玩家能有更大的发挥空间，尽情使用卡比的各种能力。

正确选择变身能力！轻松战胜敌人完成任务！

YOSHI'S ISLAND 2

马里奥的成功不单铸造了马大叔的业界神话，还推出了一系列的游戏新明星，本作的可爱小恐龙耀西就是其中之一。凭借自己的可爱造型和超乎想象的特殊能力，一举成为多部作品的第一主角。



↑背着可爱的小公主流浪。

双屏耀西大冒险！



↑双屏的冒险世界，舞台更为广阔。

NDS的双屏和功能在本作得到了最大限度的利用，上下屏幕连为一体，玩家可以上天入地尽情跳跃。游戏的画面保持任天堂的传统，依然清新靓丽充满童趣，相信本款作品可以将NDS和耀西推上新的高度。

NDS	本刊译名：耀西岛2			
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作冒险	卡带	美版	人数未定	记忆容量未定

这一次，NDS上再次上演了一场在耀西岛上精彩大冒险。某一天，一个神秘的飘浮岛突然出现在美丽的耀西岛上空，然而接下来发生的事却让人大吃一惊，耀西岛学校里的很多小孩子都奇迹般地消失了。幸运的是幼年的马里奥、碧奇公主和大金刚并没有被诱拐。于是耀西和这三个超级婴儿明星决定出发去营救那些被带走的小孩子，并着手调查盘旋在耀西岛上空的神秘大陆。

借助NDS的机能，游戏中所有的美景还有艰险的小路都被完美地再现在了主机的两个屏幕上。而这次的作品更是幼年时的马里奥和大金刚等人表现的舞台，在他们的帮助下，耀西最终排除万难将其他的孩子们拯救出来。看来果然是“自古英雄出少年”，只是不知道幼年的库巴是什么样子？



→虽然背着可爱的小宝宝，耀西照样一跃千尺。

虽然身兼保姆之职 依然奋勇战斗勇往直前 婴儿明星再显神威



马里奥马大叔也是无所不能的体坛明星，这次则是组成一支三人的队伍进行篮球比赛。

本作支持无线联机对战，无论是普通的球赛，或者是其中的各种小游戏都可以让大家一起来玩，可以让大家在玩游戏的同时增进感情，是一款注重大家参与的游戏。

NDS	本刊译名：马里奥篮球3对3			RP
	任天堂	价格未定	发售日未定	
体育竞技	卡带	美版	人数未定	记忆容量未定

三对三的精彩

这是一款NDS上全新的以马里奥为主角的篮球游戏。由于注重应用主机的触摸功能，本作的篮球比赛也不再是全部依赖按键的操作。玩家完全可以只用触摸屏来使角色们使用各种花哨的过人技巧、巧妙的传接配合以及精准的空心投篮，所有的一切都是用你手中的触笔来完成的。

玩家可以从马里奥系列中的众多明星中选出3个人来组成你的队伍，并需要使用各种手段争取在场上拿到高分，例如用红龟壳和炸弹投篮得到金币，这也会影响到你的得分，所以你在游戏中要尽量多地获取金币。这样本作将篮球游戏中加入了马里奥游戏所特有的要素，使得篮球游戏更加变化多端，让玩家可以拿出更多的时间来研究一款游戏。

马大叔人老心不老

一战斗的动作比较夸张，似乎不应该出现在篮球赛场上。



↓一看情况不妙，大金刚立刻飞身而上阻止马里奥继续前进。



球场就是战场 战斗才能胜利

库巴发威 惊天动地泣鬼神

一反派角色也登台表演。

一下屏上显示出全场队员的位置，一定要仔细观察。

STARFOX DS

自从SFC版原作在1993年发售以来，《星际火狐》系列一直是任天堂主机上不可或缺的游戏，NDS主机上自然不能缺少它的加盟。

NDS	本刊译名：星际火狐DS			RP
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作射击	卡带	美版	人数未定	记忆容量未定

星际火狐系列作品一直深受玩家的喜爱，而这样的商机任天堂自然不能错过，在NGC主机登陆后，NDS平台也成为火狐的表演舞台。本作为该系列带来了全新的战略理念，将战略因素巧妙地与动作射击游戏相结合，玩家不单要注意敌人的动向，还要时刻关注己方的排兵布阵。本作采用全新的3D视角，使游戏更为接近真实。本作的剧情独特，玩家要以指挥官的视角进行游戏，对同伴下达各种指令，让他们配合作战，并且要时刻关注友军的体力，必须整体规划才能取得最后的胜利。最有新意的是本作不单是利用NDS的触摸功能，更利用了麦克风，玩家可以通过吹气命令同伴们分散到场景中的各个角落，并可以投入到战斗中。此外利用NDS的触摸屏，玩家还可以自己绘制行进路线。





↑玩家可以根据自己的喜好做出选择。

掌上的忘情战斗

NDS主机上的射击游戏，从此玩家在掌机上一样可以玩到热血的动作射击游戏，在这里喜爱射击游戏的玩家可以找到自己的天空，在掌机上一样可以尽情驰骋燃烧自己的生命。





↑太空中的生死之战，玩家不但要知己知彼，还要利用地形的优势给与敌人有效伤害。



利用双屏挑战之作！

NDS双屏在战斗时下屏显示敌人和自己的位置，上屏幕用来寻找敌人进行战斗，玩家要仔细观察下屏，并且使用麦克风下达正确的命令，才能顺利地过关。虽然这款游戏是掌上的作品，但是游戏的画面素质极高，无论是远近景色都得到了完美表现，让玩家感受到了NDS的强劲机能，本次公布的多部优秀作品更是让玩家对主机信心百倍。吹气下达命令更是创意十足，让玩家充分利用到硬件的机能。



↑宇宙中的美丽景色。

MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

昔日老对手今又重逢 转换战场斗智斗勇

GBA上的《马里奥对大金刚》的历史可以追溯到当年FC版的《大金刚》，当时游戏中出现的马里奥还只是初露头角的小人物，但是到了90年代，马大叔已经成为任天堂的代言人了。而大猩猩的形象则是在SFC版的《大金刚》中树立起来的。到了2004年的GBA平台，《马里奥对大金刚》这个游戏标题就已经把这种对立关系完全明朗化。同时也为即将发售的NDS版续作在游戏的系统上打下了很好的基础。作为任天堂益智动作游戏的代表作品，加上NDS的强大机能，这部续作肯定将会有不俗的表现。

NDS	本刊译名：马里奥对大金刚2–迷你军团			CERO 審査予定 レーティング
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作游戏	卡带	日版	1人	容量未定

→和上一代一样，游戏场地中有许多机关。必须在恰当的时候踩下开关，才能顺利通过。



在NDS上创造新奇迹

←本作在考验玩家智力方面可以说下足了工夫。玩家需要控制迷你马里奥解开各种谜题。

迷你马里奥变身为主人公 在玩具世界展开新的冒险

机械大金刚VS.小马里奥

故事发生在上一代游戏结束之后，马里奥又设计并生产了以大金刚、碧奇公主等人为原型的机械发条玩具，结果大受欢迎。在大捞一笔之后，马里奥改变了经营理念，用盈利的资金开办了一个名叫“Super Mini Mario-land”的主题公园，并且招揽了很多前来观光的游客。在来访的客人里，出现了两个熟悉的身影。他（她）们就是上次惹麻烦的大金刚和阔别20多年的金发美女宝莲（Pauline，初代Donkey Kong中被大金刚劫走的美女）。大金刚心中暗恋宝莲，于是向她献殷勤，把自己形象的玩具拿给她，但是宝莲更喜欢迷你马里奥。妒火中烧的大金刚失去理智，捣毁了娱乐设施，强占了主题公园并且抓着宝莲爬到了公园最高的塔顶上。而玩家们的任务就是去营救那位被劫持的金发美女。

本作的剧情会使玩家们想到去年在全世界热映的新版好莱坞大片《金刚》。不知道我们的Donkey Kong是不是也像电影中的King Kong一样，外表凶悍但实际上却柔肠百转呢？要知道，很多少男少女都为新版金刚中的大猩猩落泪不已，如果Donkey Kong的表现也能做到这样优秀的话，那它可能就会成为游戏史上最煽情的动物角色了。

←在游戏中，要注意上屏显示的各种数据，在冒险过程中还要借助种类丰富的工具才能通关。

哪怕你机关重重 难挡我意志坚定

利用双屏幕进行冒险

一游戏的上屏有各种统计资料，十分方便。

一游戏中的迷你马里奥是量产型的。

经典游戏再度回归 全新的形象引人注目

关于迷你马里奥

“迷你马里奥”本来是马里奥设计的发条玩具，在上一代因为大受欢迎而导致严重脱销。没有买到迷你马里奥玩具的大金刚由于一时冲动，偷袭了马里奥公司的仓库，抢走了库存的所有的小马里奥玩具。主人公·马里奥当然不能由着这个大块头胡来，于是只身前往大金刚的巢穴，把小马里奥们救回来。而在这一代里，迷你马里奥将成为玩家操纵的角色。

「5つの星がならぶとき」



几年前GBA上有一款很受欢迎的RPG《魔法假日》。充满个性的角色、各种属性的召唤精灵、充实的故事情节、亲切的游戏系统，这些要素足以说明这是一款优秀的RPG作品。如今《魔法假日》的最新作即将登陆NDS，让我们看看会有怎样的惊喜吧。

NDS	本刊译名：魔法假日－五星连珠之时			CERO
	任天堂	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	人数未定	容量未定

女主人公

游戏开始时可以根据玩家的喜好选择主人公的性别，当然主角的名字由玩家决定。



↑利用NDS的两个屏幕，战斗场面将会冲击力十足。

以宇宙为舞台用魔法展开冒险

→游戏在NDS上得以进化，利用了NDS的两个屏幕，图中是上屏的地图表示。

从男女两名主人公中选择



一由于本作的舞台搬到了宇宙上，所以作为交通工具的飞船是必不可少的。



男主人公

输入名字用NDS触笔就可以完成，即使是初心者也不必担心。

魔法学校的学生们在宇宙中展开大冒险

本作并不是GBA版《魔法假日》的2代，而是一部外传。任天堂的社长岩田聪先生给本作加上了"五颗星排成一行的时刻"这个副标题，因此"5颗星"则成为了本作中最为重要的关键词。虽然世界观和前作基本相同，但这回的冒险舞台已经上升到了宇宙的高度。因为故事情节和前作几乎没有关联，所以就算是初次接触本系列的玩家也可以轻松上手。由于本作的主题是使用魔法冒险，所以可以说这将是一款魔法和宇宙结合的冒险大作。

游戏的故事是从一个叫"库布马卡"的小星球上开始的。主人公一行6人在魔法学校的屋顶上发现了一艘来历不明的宇宙飞船。由于魔法学校的老师"马杜莱努"失踪了，结果6人的主人公便乘上飞船开始了寻找老师的冒险之旅。前作的魔法学校共有15名学生，本作中除了可以操纵的主人公外只有5名，但是这5个人使用的魔法属性却和本作中神秘的"5颗星"有着很大的关系。

关于本作中的"乌鲁欧卫斯普"魔法学校，基本和前作的相同。在校长"古兰杜拉杰"的领导之下，职责是为世间培养优秀的魔法师。学生们也是来自世界各地而且种族各异，大家的学习目的都是为了建设共同的家园"库布马卡"星球。

卡夫拉提

学校的学生，本作的主人公之一。校长在市场上买的魔法机器人。



恰依

魔法学校的学生，本作的主人公之一。非常喜欢珍奇物品的森修欧族男孩。

情节惊心动魄 战斗将格外精彩



一在地图上遭遇敌人就会进入战斗画面。本作将出现各种昆虫类怪物敌人。

巨大的怪物敌人出现



通信实现多人游戏

本作除了有丰富的魔法和各种属性关系等系统外，从目前得到的情报来看，很有可能会利用NDS的通信机能实现多人游戏。GBA版的前作可以利用通信对战来使角色成长，本作应该也不会例外。虽然目前还没有确定是否可以多人游戏，但是NDS的通信机能会派上用场是肯定的。因为目前公布的新系统中有一项就是利用通信机能使角色成长的"亲友"系统。可以在游戏中给其他玩家发送或接受各种信息，玩家可以在游戏中随时交流心得和各种情报。关于是否可以交换道具或宝物，目前尚在商讨之中。



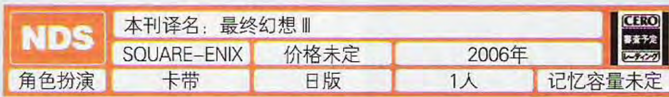
↑利用触笔可以实现一切操作，战斗时的指令图标也非常亲切，上下屏会把战斗的魄力完全展现给玩家。

惊喜！掌中再起幻想风 风雨十六载神作脱胎换骨

FINAL FANTASY III



最终幻想Ⅲ在十六年前，曾经在FC主机上掀起了一阵最终幻想的狂潮，饱受玩家的好评，甚至至今依然有很多老玩家在怀念这部神作。这次的本作是最终幻想系列登陆NDS的第一部作品，采用全3D制作，游戏系统和故事都大幅度进化改良，集结了新旧幻想世界的舞台，进化成为一部全新的梦幻作品，因此本作绝非只是一部简单的复刻作品，而是一部全新的作品，可以吸引新老玩家的作品，是将最终幻想系列提升到新高度的优秀作品。



NDS	本刊译名：最终幻想Ⅲ				CERO
	SQUARE-ENIX	价格未定	2006年		
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆容量未定	

以新主机为平台，硬件机能大幅提高，游戏中主人公的能力也随之上升，与FC版本相比较，在战斗中增加了玩家可以选择使用的特殊指令，使战斗更加精彩，玩家也要用更多的心思来选择正确的指令才能顺利过关。

男主人公的设定几乎与FC版完全相同，名为路内斯，是一名父母双亡的孤儿。从小被村中的长老收养，好奇心旺盛，一旦做出决定就会不顾一切坚持到底。本作中除了男主人公外还有个性主人公三名，游戏将讲述这四人间展开的新故事，目前可以判定这些少男少女的名字，至于他们各自的个性和相识的过程目前还是未知。本作在"光明与黑暗的世界"、"浮游大陆"等设定下重新构筑世界观，追加了FC版没有的新故事。

战斗的基本系统大幅进化，使最初接触本系列的玩家也能轻松上手。召唤兽一直是最终幻想的标志，本作也不例外，玩家与强大的召唤兽签订契约后，可以借用召唤兽之力在战斗中使用召唤魔法。在FC版中登场的召唤兽共有八只，本作中则会增添新的召唤兽。在战斗中起到关键作用的魔法与FC版类似，似乎不需要消费MP，而是根据人物的级别决定使用次数。游戏的画面大幅提高，街道、居民、怪物等全部3D制作，将幻想的世界完美地表现出来。随着主人公的移动，视点也会自动随之转变，更方便了玩家的游戏，让玩家能够切实感受到全新的掌上幻想世界。此外陆行鸟、莫古利等招牌角色也会在本作中登场。

触摸功能不能少

本作无论是移动、会话，还是在城市中的商店购物，玩家都可以通过触摸笔来完成，不过如果您是一名习惯使用十字键的玩家，一样可以利用按键完成指示。

赤魔导师

黑魔导师

战士

拳法师

↑面对突然出现的敌人……



多种职业任君选

擅长肉搏的战士虽然不能使用魔法，但却可以装备各种武器称得上是近战之王；拳法师虽不能装备重装备防御略低，但却可以赤手空拳将敌人打败；赤魔法师可以说是万能的职业之一……而让主人公从事何种职业，玩家却可以自己选择。



←↑游戏初期拜访的村庄。不但画面精美，连主人公对话的台词也不再是假名当道。

←阳光穿过茂密的枝叶，照射在大地上，而森林中却是一场激烈的战斗。最终幻想系列中的特色怪物也全部3D化，让老玩家倍感亲切。

THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

Wii主机首发游戏登场

全新刺激的操作方式 独一无二的游戏感受

↑全新的操作方式带给玩家完全不一样的游戏感受，Wii主机上的游戏将会大大的增加玩家游戏时的代入感。



→有了全新控制器"Wii Remote"的加入，林克在使用回旋镖等飞行道具时与系列其它作品有很大的不同。

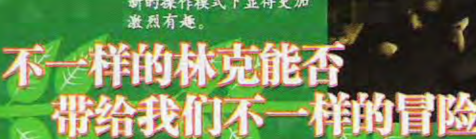
真实中脚踏黑暗笼罩的土地 幻想中完成拯救世界的曙光

在本界E3展中任天堂旗下的头号明星无疑是即将同Wii主机一起首发的白金级巨作《赛尔达传说 黎明公主》。在任天堂的发布会中更是利用了大段的时间来为观众现场讲解和试玩本作，这足以说明了厂商对其的重视程度。

在本作中林克将摆脱了过去的Q版形象以真实比例登场，游戏的世界观也变得凝重昏暗了一些，这些变更无疑更加符合欧美玩家的喜好。本作中林克的动作在Wii独特的控制器操作下显得更加灵活流畅。左手利用控制器"Nunchunk"可以控制林克灵活的行动，其中内置的三维定位感应也有可能会起到意想不到的作用。右手控制的"Wii Remote"将是其核心操作，各种武器道具的使用以及跳跃、躲闪的动作都来源于这里。十字键的不同方向代表着不同的道具使用，我们还在演示动画中看了类似于"重力靴"这样的东西，穿上靴子的林克行动起来会非常慢，一旦被磁场吸住就无法行动。可以肯定在本作将有许多的惊喜等待着我们！



↑利用"Wii Remote"的前方指向功能，可以使玩家控制林克轻易的做出释放弓箭的动作。





→近身与敌人的战斗在全新的操作模式下显得更加激烈有趣。

不一样的林克能否 带给我们不一样的冒险

【故事背景】林克是一位出身于古老村落的青年，有一天他受到村长的委托只身前往海拉尔（Hyrule）山脉，他此行的目的是要拯救这个被淹没在黑暗中的世界。当他踏进隐藏在海拉尔的黎明领域时，突如其来的变化是他所没有预想到的，不知什么原因林克变身成狼人并且被囚禁了起来。就在林克感到绝望之时，一位名叫密达纳的神秘人将他解救出来，在她的魔法帮助下，林克二人开始为从黑暗中解放世界而展开了冒险。林克不得不游走于广阔的海拉尔大陆去揭开使世界陷入黑暗背后黑手的面纱……

□文/岚枫

突破重重谜题的地下迷宫 找出幕后操纵的邪恶黑手

林克

在本作中林克的巨大变化将是任天堂的一种全新的尝试，能否会再次获得大成功让我们拭目以待！



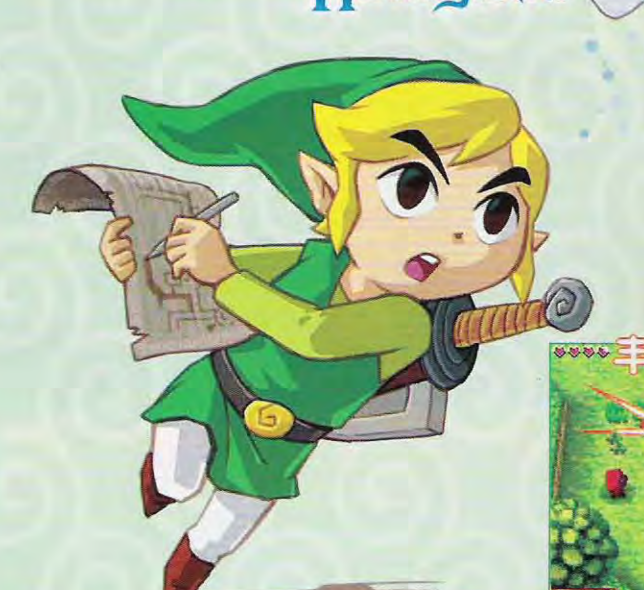
↑BOSS战的打法将更加多样化。

Wii	本刊译名：赛尔达传说 黎明公主			RP
	任天堂	价格未定	2006年内	
动作角色冒险	DVD	美版	人数未定	记忆卡容量未定

THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

传说的英雄重返大陆

在本界的E3展中，任天堂再次公布了NDS版《赛尔达传说 幻影沙漏》的游戏试玩影像。虽然只有短短的一分半钟，但仍然能够从中感受到《赛尔达》系列的无穷魅力。《幻影沙漏》将完全利用到DS版的主机特性，只需要利用一根触笔就可以完美的进行游戏。在试玩演示中在林克的周围我们又看到了熟悉的精灵，在它的指引下，林克可以做出各种攻击、投掷、调查等动作。 □文/岚枫





简单方便的触笔操作

丰富可爱的人物动作

←↑游戏画面中精灵的所在就是玩家的触笔指向位置。

→触笔操作可以给玩家带来许多的方便。

NDS	本刊译名：赛尔达传说 幻影沙漏			
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作角色冒险	卡带	美版	人数未定	容量未定

明眼人都可以轻易看出来，本作的画面风格与GC版的《风之韵》十分接近，同样都采用了卡通渲染的技术以及Q版形象。虽然DS的硬件机能无法与GC相比，但凭借着任天堂强大的技术力本作的画面做得也是有模有样。游戏时上屏的作用是显示当前的地图，而下屏则完全由玩家来控制。游戏起来相当的方便。

到目前为止厂商还没有公布游戏的具体故事背景，我们只能通过简单的试玩演示来进行猜测。演示的动画开始出现了一个用触笔勾画"沙漏"的镜头，联想到本作的副标题，估计游戏的主题肯定与其有着重大的联系。游戏拥有其独特的操作模式，甚至是战斗解谜也只需一只触笔就可以完全搞定。演示动画中出现了用触笔来勾画回旋镖的运行轨迹，以及在海面航行时的行进路线的操作方式。这将是在本作中全新增加的系统，一定会为游戏添色不少。

大魄力的海战与BOSS战场景

在公布的唯一一处BOSS战场景中，上屏的地图已经不见了踪影，取而代之的是上、下屏幕整合为一个场景，使得BOSS战显得更加具有魄力。拥有如此丰富的要素的《赛尔达》系列新作实在是让人期待值满点。



林克的对手是谁



BOSS战时就会将上下屏幕合二为一

←用什么办法才能攻击到这个空中的BOSS呢？

用触笔来完成自己的航线

在演示动画中除了有在传统的迷宫中进行冒险外，还增加了海上航行的内容。林克甚至可以控制自己的战船在海面上进行海战。画面对水的刻画相当的细致，实在是很难想像这是一款DS平台的游戏。





←海战系统将是本作的一个重点要素。

海上还有秘密等待探索

独创的手绘标记系统将是最大卖点

在整个演示动画最让人感到神奇的就是新增加了"手绘标记"系统。玩家可以将上屏的地图画面换到下屏来，在上面用触笔直接进行标记。玩家不仅可以记录下谜题的具体解决方法，还能对敌人以及重要道具的位置进行标记。大大地方便了玩家的迷宫探险。



↑可以用触笔轻松在地图上画出标记。

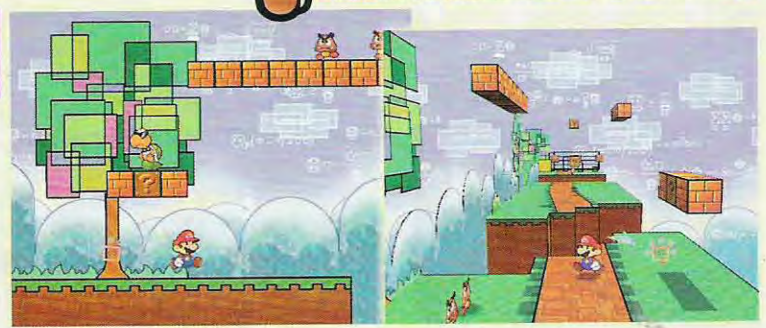




自从DS上的《新超级马里奥兄弟》发售之后，马大叔又一次引起了玩家们的关注。谁料任天堂突然宣布在GC上制作《纸片马里奥》的续篇，给失意的GC支持者们带来了新的希望。 □文/龙马

NGC	本刊译名：超级纸片马里奥			CERO 全年龄
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作游戏	8CMDVD	日版	1人	记忆卡容量未定

虽然Mario系列早已经实现了3D化，但是在许多人眼中，这个水管工仍然适合在2D世界中冒险。即使是在以3D表现的DS版《新超级马里奥兄弟》中，玩家们也会发现，2D的控制更让人舒服。而这部《纸片马里奥》则介乎2D与3D之间，当玩家们操纵着2D的马里奥进入冒险世界时，却会惊奇地发现游戏并非如自己预料得那么简单。马大叔可以像传统作品中的跑、顶、踩等动作完成闯关的任务，但是在使用了特殊道具之后，却会变得巨大化，身体几乎填满整个屏幕，但造型却是由8位色块拼成的！



为黄昏主机NGC配制的强心剂

自从上次碧奇公主在《超级碧奇公主》中登场之后，她又有了在GC平台上一展身手的机会。我们的公主这次仍然会带着她那把神奇雨伞，在游戏中出现。另外第三位可使用的角色更让玩家们吃惊：玩家们要使用的不是路易，不是耀西，也不是瓦里奥，而是一直和马里奥作对的魔王库巴！自从《超级马里奥RPG》以来，这个大家伙已经许久没和他的死对头水管工合作了。这一次他为什么会成为玩家们操纵的角色呢？这还是一个未解之谜。难道说本作有专门为库巴编写的剧情？这些都还是未知数。另外游戏中的其他角色会起到什么样的作用，也还不是很明了的事情。但是有一点我们还是可以肯定的：任天堂推出这部游戏对于喜欢GC的玩家来说，是个好消息。而且新主机Wii也将兼容这部游戏。



↑本作进入3D的世界中，除了视觉上的冲击以外，操作也会有所不同。

↑图中仿佛回到了传统的马里奥世界中，但空中飞着的敌人又是什么呢？

丰富的动作表现

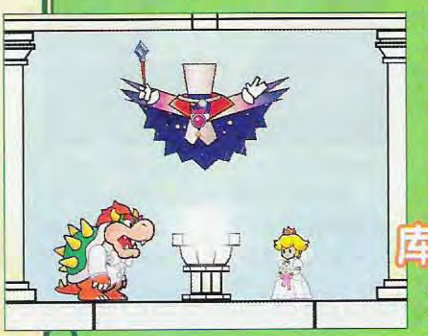
本作的2D马里奥在3D世界中冒险，不但突出了“2D与3D的矛盾”这一搞笑主题，另外把FC的效果带到GC主机上，也确实有够震撼的。

游戏的基本特征与前作相同

虽然马里奥等主人公的造型都是2D的，但是在实际游戏中你会发现，游戏的世界是高自由度的3D空间。在经过一定剧情的发展之后，马里奥将从2D世界进入3D世界，游戏的操作与外在表现也会发生变化。这次马里奥还会把自己折成纸飞机，在游戏中穿梭吗？



↑碧奇公主利用打开的雨伞正从高处跳下，不过右上角的敌人正对她虎视眈眈呢。





库巴+碧奇公主

↑库巴和碧奇公主对着一个发光的物体，头顶上是个魔术师，难道是选人画面吗？

游戏中的新入角色

目前已经知道的可以控制的角色有碧奇公主和库巴大魔王，他(她)们的素质与行动方式和马里奥完全不同，玩起来的感觉自然也不一样。能使用这些角色很有趣。

↑这就是充满幻想的《超级纸片马里奥》的世界。



E3 2006 微软发布会现场实录

美国当地时间5月9日中午12点，
洛杉矶好莱坞Grauman中国剧院

微软Xbox360发布会的地点选在了中国剧院——这个Sid Grauman于1918年建立的布满了聚光灯的地方，它距离任天堂E3展前发布会所在的柯达剧场只有几百米远。所以从那里看完发布会的人，可以方便地来到这里继续观看微软的现场表演。当然，能够进入剧场的人都得到了批准，并且他们都准备好了照相机等设备。

请坐！欢迎来到发布会！



↑展会屏幕上显示入场的Xbox Live玩家头像。

11点16分■"您要进来吗，sir？"剧院门口的安全警卫招呼着来客，里面的大屏幕上则播放着Xbox Live的注册会员Gamertag头像（Gamertag：玩家在Xbox Live上的代号信息）。进入会场的人会被问到自己的Gamertag，还有"你最喜欢什么游戏？""这款游戏您最高能打多少分?"之类的问题。赶来的人们此时也许还沉浸在任天堂次世代主机Wii的魅力之中，所以就坐的人可以趁这段时间回回神。这段时间后面赶来的人纷纷入场。另外，官方也许可以利用这段时间做更加充分的准备。

11点21分■音响中一个声音宣布，发布会10分钟后开始。然后播放出节奏强劲的Techno音乐。

11点28分■正面墙内出现多个光亮的窗口，里面放着多台Xbox360。

11点36分■之前所说的时间到了，却没有开始。一大队武装警卫入场，人们猜测比尔・盖茨也许会来。

11点38分■音乐渐渐消失。"先生们、女士们，请坐好！表演现在开始！"一个声音宣布了发布会的开始。

神兵降临

11点41分■剧院的窗帘早已落下，黑暗之中前方大屏幕播放出《战争机器》的预告片，巨大金属蜘蛛从地下钻出，残害了安详生活的人类。激烈的战斗场面迎面而来，建筑爆炸和鲜血横流的场景出现，城市变成了活生生的人间地狱……


↑《战争机器》火爆的效果把人们的兴致一下就提高了。

预告片结束后，Cliffy B第一个出现在台上，他拿起Xbox360手柄亲自演示了这个游戏。游戏演示时间很长，情节是我方几人小队冲出敌人包围，最终登上飞机离开险境的一段过程。游戏画面非常强悍，音效听上去很硬派，尤其是第三人称的动作连接过程既自然又流畅，后面大场景中的战斗更加震撼。在这段视频中，还可以看到游戏中的界面菜单和武器切换等画面。这段演示比之前所有的演示片都震撼，不禁让人非常期待。

和索尼、任天堂新主机公布相比，早已发售的Xbox360使用主打游戏作为发布会的开场，不得不说是个明智的做法。火爆的画面一下就带动起了人们的兴致。

11点46分■演示结束后，微软娱乐事业部副总裁皮特・摩尔(Peter Moore)登台，他讲述了关于第二波次世代游戏的概念，那就是更强悍的次世代体验和前所未有的游戏。他说："我们一直在传递下代游戏理念……到六月Xbox360销量将会达到5百万台，超过了Xbox、PS、PS2，或者其他任何主机在相同时间内的销售数量。"他用身后大屏幕上显示的NPD五月销售曲线图来说明了这点，从图上还可以看到iPod的销售曲线。


↑摩尔讲解身后出现的NPD销售曲线。

他还说了其他的若干数字：每台售出的Xbox360主机平均对应销售了4.5个游戏、3个主机附件；3月份的销量Top10中有三款Xbox360游戏(它们是《搏击之夜3》、《上古卷轴4》、《幽灵行动3》)。在这其间摩尔还开玩笑说，Xbox360并没有被埋在战区51的地下，绝对没有。摩尔认为Xbox360体验关键的三点是"你的游戏、你的朋友、你的生活方式"。

Xbox Live！步伐

11点52分■摩尔开始讲解Xbox Live的内容，而Xbox Live名副其实地成为了此次Xbox360发布会上的重点宣传对象。"Xbox360是通往高质量娱乐的入口，只有微软能够驾驭高质量的容量，分享游戏，接近你所期待的数字娱乐方式……把你的主机连接到Xbox Live，就像把你的电脑连接到互联网一样，有了无限的生命力。到明年Xbox Live用户数量将超过6百万……进化为真正的娱乐网络，从此改变你的娱乐体验。"Xbox Live的优点是能够突破年龄限制，突破地域限制，实现全球娱乐共享。他接着说，到上周为止，Xbox Live的会员增加率达到了57%。"Xbox Live街机游戏"服务项目的开展是会员增加的关键所在。然后展示了未来新增的Xbox Live街机游戏，包括：《吃豆人》、《魂斗罗》、《超级混斗罗》、《索尼克》、《守护者》、《小蜜蜂》、《超级街头霸王II Hyper》、《时空飞行机》、《终极真人格斗3》、《爬行者》、《轨迹之地》、《纸男孩》、《X拉力》、《青蛙过河》等等。这些经典街机游戏来自众多街机大厂，值得高兴的是很多游戏都经过了重新制作。


↑皮特・摩尔讲话清晰流畅，看来发布会之前准备得非常充足。他的讲话姿态颇具个性。



↑摩尔身后的大屏幕上出现众多游戏厂商logo。

从这些街机游戏和大屏幕上出现的公司logo，足见Xbox Live街机项目和众多游戏开发商进行了合作，比如Namco、SEGA、Konami、Midway等街机大厂。而摩尔宣称目前超过100个游戏开发商参与了Xbox Live。

接着摩尔单独介绍了Xbox Live街机上的一个新游戏——Lumines Live。他说："今天我很骄傲的宣布，我们和华纳音乐建立了合作关系，使用授权的音乐加入到了Lumines Live中。"接着大屏幕上播放了以麦当娜音乐MV为背景的Lumines预告片，有趣的是MV和游戏结合得非常协调，并不是简单的播放。通过它可以预料，从此以后会在Lumines Live中见到更多的歌手，欣赏到他们的音乐MV。游戏和音乐的完美整合带来了难以预料的市场前景。

次世代的冲击

11点57分■开始展示Xbox360第二波游戏。大屏幕播放了由众多游戏视频剪接而成的预告片，这个预告片总共包括了数十款游戏。这些游戏包括：Capcom的《失落的星球》、Rockstar的乒乓球游戏、Ubi的《战火兄弟连：地狱之路》、SEGA的《刺猬索尼克》等等。

12点01分■预告片播放结束，台下一片掌声。摩尔声称，到今年圣诞节假期Xbox360上就会有超过160款的游戏发售，Konami著名足球游戏WE的海外版Pro Evolution和Madden系列的新作也都会首先在Xbox360上推出。

12点02分■摩尔开始介绍微软游戏工作室的游戏，大屏幕上播放《寓言2》和《Forza 赛车 2》的预告片。《寓言2》的影像效果非常惊人，摩尔称寓言2代将会是Peter Molyneux充分发挥游戏理念的作品，表示欢迎Peter和Lionhead小组加入微软游戏工作室，并且对坐在台下观众席前排的Peter Molyneux表示了欢迎。《Forza 赛车 2》的预告片充分表现了新作车体零件的复杂性和碰撞引擎的出色效果，然后宣布会为这款游戏推出无线方向盘和更多新周边，比如无线耳机、Xbox Live摄像头等等。《彩虹六号 维加斯》将支持摄像头功能，在游戏中玩家可以使用自己的头像作为主角。


↑从视频来看《寓言2》的世界观非常怪异。

12点08分■接着播放了迎合日本市场的游戏——《蓝龙》，摩尔特别感谢了这款游戏的制作人板口博信的到来，并表示《蓝龙》今年秋天就会推出日版。然后摩尔继续介绍日本公司Tecmo的游戏——《死或生极限沙滩排球2》，他表

示不久后就会看到这款游戏的演示视频。

12点11分■第三方游戏的介绍还在继续，演示了UBI公司大作《分裂细胞 双重间谍》，从CG和即时运算相结合的演示片中，可以看到雪地潜入等新要素。当然，让人印象最深刻的莫过于跳伞时响起的重金属音乐和“I am Sam Fisher，I become a double agent！”的硬派嗓音。这个游戏定于9月发行。

12点13分■在《分裂细胞》之后，展台上演示了Rare的创意游戏《Viva Pinata》，这款游戏画面风格非常独特，采用了酷似布片玩具的3D贴图技术。游戏玩法颇具创意，表面看似和《动物之森》相似，具体细节不明，总之非常值得期待。游戏定位全年龄。

↑比尔·盖茨于12点39分登台，讲解对Xbox360未来的展望和Xbox Live的优越性。

不甘落后的HD-DVD

12点18分■皮特·摩尔再次回到展台上，继续讲解“Xbox Live市场”服务项目的优越性。首先是Xbox Live作为数字形态市场，不受地域限制，分布非常广泛。摩尔表示：“至今Xbox Live上的下载次数已经达到了1800万次，到今晚Xbox Live市场上放置了1000个可以下载的内容。下载的好处也非常明显，比如像《搏击之夜3》这样的游戏，在Xbox Live上放出试玩版后，游戏预定的数量提高了5倍！”而像电影或电视剧节目也可以方便地放在Xbox Live上，他表示现在微软已经和Epic Records、Paramount、20th Century Fox、Lionsgate达成了合作关系。



↑支持HD-DVD格式的部分影片公布。

12点20分■摩尔宣布了Xbox Live市场上的第一个节目——《战争机器》的剧情视频将在明早提供下载(5月10日)。

12点21分■摩尔宣布了Xbox360使用的外接HD-DVD播放器——Xbox360 HD-DVD Player。他说，它的原始版东芝HD-DVD播放器没用几天就全部卖完了，所以今天宣布Xbox360版HD-DVD，并且将在圣诞节期间发售。然后公布了Xbox360上其他几个无线游戏周边设备，包括无线赛车方向盘、无线耳机等。(具体细节请看后续Xbox360硬件报道。)



↑屏幕上显示各种Xbox360的新周边设备。

另一只手臂上的纹身

12点22分■介绍完HD-DVD内容后，摩尔表示下面该介绍一款超大作了。然后他非常兴奋地脱掉了上衣，台下响起了笑声。“太兴奋了，一到关键时刻我就脱下上衣这件事已经不是秘密了，你们中的一些人一定还记得这个……”摩尔亮出了右臂上的《光环2》Logo，接着说道，“有些人玩橡皮鸭子，而有些人则做纹身。”台下掌声和欢呼声同时响起，因为这时他说“我该给你们显示我的新作品了！”，说着摩尔慢慢撩起半截体恤，亮出左臂上的《横行霸道4》游戏Logo。

摩尔宣布《横行霸道4》Xbox360版先于PS3发售，时间是2007年10月16日北美首发，10月19日欧洲发售。“Rockstar和



↑摩尔再次炫耀他的纹身，这次是GTA4。

微软达成了合作关系，以后通过Xbox Live市场系统可以下载到游戏的新内容，更多细节随后公布”，台下的掌声把摩尔的讲话打断。

Vista和Live无处不在

12点24分■摩尔把话题转移到Windows新成员Windows Vista身上。他表示至今为止对游戏支持得最好的操作系统将是Windows Vista。接下来摩尔邀请Crytek开发组经理Chris Donahue上台，为观众演示了FPS大作Crysis。这个游戏采用了Far Cry的改良引擎，所以画面非常出众，尤其是水的效果简直和真的一样，当然它先进的物理引擎更值得称道。

12点30分■摩尔再次登台，他说Crysis这个游戏可以在普通Windows上运行，而在Vista平台上运行的效果会更好。接下来是Vista平台的游戏预告片。游戏包括《模拟飞行X》、《Crysis》、《Age of Conan》等。摩尔说：“Windows Vista开发的目的是更好地运行游戏。它将会是微软单独的一大发行体系，它将让游戏的运行变得更加方便。”

12点33分■摩尔谈了更多的Xbox360和Vista双版本游戏内容，拿《上古卷轴4湮灭》作为例子，双版本游戏在游戏发售三周就卖了170万套。由于机能的提高，Xbox360和PC同时推出一款游戏不会出现Xbox和PC版差异明显的尴尬场面了。摩尔把同时推出Xbox360版和PC版这个做法称为“接缝发行”（joint releases）。接着又演示了第二款“接缝发行”游戏——Alan Wake，这款游戏的开发商为Remedy，游戏类型是恐怖动作冒险游戏。

12点39分■比尔·盖茨，这个让人颇感意外的人出现。盖茨说自己是重度Xbox360玩家，尤其是对《PGR3》非常上瘾。他还说经常和自己的孩子玩Xbox Live街机上的游戏。

12点40分■盖茨表示Xbox360的最大问题是货存是否充足，他预言在其他对手主机推出之前，Xbox360的销量能够达到1000万台，为游戏软件销售打下坚实的基础。Xbox360即将在8个新国家发售，它们是南非、智利、印度、巴西、波兰、匈牙利、捷克斯洛伐克等。

接着盖茨介绍Xbox Live的下一个重大计划，全球互动的“Live Anywhere”方案。这个计划是Vista的一部分，用意是要把Windows用户、Xbox Live用户、手机用户、其他用户连接在一起，做到平台的统一。盖茨说MSN用户和Live进行了整合，而微软的下个目标是把所有年龄层的玩家都联系在一起。他认为如果能联系手机用户，那么玩家潜在的数量将是十亿。

12点51分■盖茨和平台策略指导Scot Henson做了“Live Anywhere”方案的联机演示，使用Xbox360和手机、电脑进行了连接，一起玩游戏。使用Xbox360和PC用户玩游戏时，能够跨平台分享游戏。这就是说买一张游戏就可以实现跨平台联机游戏，用户买一张游戏就能在包括Xbox360、PC、手机等使用Windows系统上的不同平台上使



↑演示在游戏中便捷地邀请朋友的情况。

用。而所有平台注册的个人数据都会是统一的GamerTag，玩家获得的游戏分数也是相同的。

接着Scot Henson拿出一部使用Windows系统的摩托罗拉手机，演示了使用手机连接Xbox360玩Zuma这个游戏的情况。接着“Live Anywhere”真正有趣的东西出现了，Scot Henson拿出Xbox360《Forza赛车2》的试玩版做演示。演示内容是：使用PC可以方便地编辑游戏中的车辆；然后在Xbox360中驾驶编辑好的车辆进行赛车；把车辆“发送”到手机中，就可以方便地购买升级器材，并



↑屏幕上是Xbox360,PC和手机的全民联机方式。

且可以随时随地进行包括车辆在内的各种东西的交易……在台下的掌声中，Scot Henson称这些功能仅仅是开始。

12点55分■皮特·摩尔再次回到台上，做了最后的概括性发言。包括，1000万台主机、超过160款的游戏、明年E3前600万Xbox Live用户、Live Anywhere连接所有玩家。

最后，站在一旁的比尔·盖茨打断了皮特的讲话，对皮特说道：“嘿！皮特！让我们播放一段朋友们早就想看的视频吧……”。二人退场，《光环3》宣传片开始播放。

1点整■在一片欢呼声中，灯光开启，发布会结束。



XBOX360周边硬件大揭晓

E3大展的微软展前发布会上，皮特摩尔公布了众多对应Xbox360的硬件周边设备，它们的整体色调是白色，放在Xbox360旁边显得格外漂亮。

从硬件方面来看，2006年E3的亮点显然不在微软这边，因为Xbox360对手PS3的众多情报在这次E3上正式公布了。即便是微软满怀好意的老厂任天堂，其公布的新一代主机Wii也吸引走了大量的眼球。所以，参加完索尼和任天堂发布会的人们，谁还有工夫关心微软发布什么新硬件周边？而Xbox360所有新硬件周边中最引人注意的外接HD-DVD播放器，也早在今天一月的CES上正式公布了，所以微软发布会上的硬件看点所剩不多。微软很清楚这点，发布新硬件周边时的态度显得很低调。作为Xbox360的饭丝，肯定想看到更多的HD-DVD播放器和其他硬件周边细节。可是微软在发布会上公布的消息却不多，让人多少感到失望。

Xbox360外接HD-DVD播放器公布

美国当地时间2006年5月8日－微软发布会上皮特·摩尔正式宣布了Xbox360外接HD-DVD播放器。其实早在今年一月的CES上，微软就已经正式宣布了Xbox360的HD-DVD播放器。这个外接HD-DVD播放器的出现是为了满足在HDTV上播放更高质量影视节目的需求，也是为了弥补Xbox360高端影音娱乐方面欠缺的功能。这个HD-DVD播放器的名称定为“Xbox360 HD-DVD Player”，也就是我们所说的Xbox360 HD-DVD播放器。





Xbox360为了抢占市场和降低成本采用了DVD9的媒体作为存储介质，随着HDTV的普及，DVD9已经不能满足影片发烧友的欣赏要求，HD-DVD版Xbox360的推出成了必然的事情。所以很早就有消息声称微软将推出带HD-DVD版本的Xbox360，而这个说法终于被HD-DVD外接播放器的正式公布否定了。

Xbox360 HD-DVD的外形和颜色都和Xbox360主机很像，放在一起非常好地保持了整体的协调。体积大小是Xbox360主机的一半，放置方法也和Xbox360一样，可横放也可竖放。通过后部的USB接口和Xbox360主机连接，并且还将推出和它配套使用的遥控器。

这款Xbox360 HD-DVD播放器将于年底发售，价格未定。

Xbox360更多的无线周边

微软宣布完HD-DVD之后，又公布了三个无线周边设备。它们是Xbox360无线方向盘、Xbox360无线耳机、PC无线适配器。

根据微软的统计，无线设备的销售附加率从2004年的17%-18%增长到了2005和2006年的60%。无线设备是电器发展的大趋势，并且未来会有越来越多的无线设备出现。

Xbox360无线赛车专用方向盘

Xbox360无线赛车方向盘是由微软内部的硬件周边小组“微软Sidewinder小组”负责开发制作。它的外形接近F1赛车风格的方向盘，包括了赛车游戏应该有脚踏板，以满足驾驶不同车辆的要求。这款方向盘目前只公布了这一个颜色的版本，整体是冷白的色调，和Xbox360主机放在一起非常的协调。方向盘的整体质感厚实，使用高档橡皮材料包住方向盘把手，更好地突出了操作手感。方向盘的底盘采用螺丝旋钮固定方式，把方向盘坚固地锁在了玩家桌子上。



这款无线方向盘使用电池驱动，电池的使用时间和无线手柄差不多，40小时左右。通过连接电源适配器，可以使用无线方向盘的力反馈机能。它包括两个等级的力反馈，在沙石地面驾驶车辆产生的基本轻微震动感觉和在地面上滑行、碰撞产生的力反馈效果。方向盘的充电方式和Xbox360无线手柄原理相同，并且方向盘上有手柄上十字键和ABXY四个按键，甚至还有Xbox360手柄特有的那个X形状的功能键。

这款Xbox360无线方向盘的发售日定于秋季，价格未定。



←Xbox360无线方向盘的底座，把方向盘固定在这个底座上，然后旋转下方大号螺母就将它牢牢地固定在了桌子上。

→这是赛车方向盘的重要部分，油门和刹车踏板。虽然看不到底座下部，但可以肯定把它放在地上将非常牢固。

Xbox360无线耳机麦克风设备

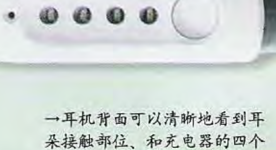
Xbox360无线耳机设备是一个很小的耳夹式耳机，非常类似手机上的篮牙耳机。这种耳夹式耳机能够比较好的适合玩家不同的耳形，还推出了大小两个版本来适应玩家耳朵的大小。这个无线耳机比先前推出的对应Xbox的耳机更好，听筒能够回放更高质量的声音。音量分为30个等级，允许玩家非常细致地调节音量大小。话筒也采用了更高的工艺技术，使用更高的信噪比接收声音，使得回放更加清晰。

内置的锂离子电池可以提供连续8小时的使用时间，使用座充充电方式。

这款Xbox360无线耳机的发售日期是2006年秋季，价格未定。



←充满高科技味道的Xbox360单耳耳机并不仅是只有耳机这么简单，它的下方Xbox360字样的横条部分其实是一个麦克风。



→耳机背面可以清晰地看到耳朵接触部位、和充电器的四个接触点、还有麦克风孔。

PC无线适配器

这个看着像鼠标的东西其实是一个接收器。这款名为PC无线适配器的小东西是一个PC上使用的设备，采用USB接口非常方便的和PC连接，目的是让同时拥有Xbox360和PC的玩家在PC上使用Xbox360上的众多附件。

PC无线适配器的发售日期也是2006年秋季，价格未定。





→不知道把这个东西放在桌子上，会不会被不清楚的朋友拿起来滑动。这个东西的造型实在是太像鼠标了，Xbox360标志表明了它连接的是Xbox360周边。

Xbox360 256兆记忆卡公布

Xbox360目前的记忆卡容量只有64兆，随着游戏数量的增加,64兆的容量将不能满足玩家的需要。所以四倍于原始记忆卡容量的Xbox360 256兆记忆卡能够很好地解决容量问题。大容量记忆卡能够更多地存储和管理游戏存档、Xbox Live属性文件、存放完整的Xbox Live街机游戏和从Xbox Live市场上下载的其他娱乐项目。

这款Xbox360 256兆记忆卡的发售日定于秋季发售，价格未定。

Xbox Live摄像头

用于Xbox Live的摄像头公布了最新版本，这个用于Xbox Live的摄像头支持Xbox360网络系统，给玩家带来网络交互游戏体验。使用这个摄像头玩家可以在Xbox Live中发送图片信息、和其他好友或者家人进行视频聊天。另外，一些特定游戏会提供对摄像头的支持，允许玩家输入自己的头像作为主角进行游戏。



这款Xbox360摄像头的发售日定于秋季发售，价格未定。

官方授权和非官方的Xbox360手柄集锦

●XCM的Xbox360水晶手柄



著名的主机硬件周边公司XCM在E3期间公布了一款Xbox360水晶手柄。这款手柄和普通透明手柄的最大区别是其上的9个颜色各异的LED灯光，透明外壳配合色彩斑斓的灯光带给玩家不一样的游戏心情。价格和发售日期等具体情况尚待公布。

●梦幻Xbox360手柄互换外壳



非官方Xbox360多种颜色的手柄前面板公布。目前包括10种左右的颜色。



这个外壳只是手柄的前面板，并且不包括手柄按键。这款Xbox360手柄面板售价为14.95美元。

●野猫Xbox360微型手柄

著名游戏外设厂商“野猫”公布了最新的Xbox360手柄——野猫Xbox360小型手柄，它是一款得到微软官方授权的Xbox360手柄并且自带USB接口，可以使用在PC上。这个小手柄对于手小的玩家更加舒适，包括了摇杆、按键和扳机键和振动机能，让玩家充分享受游戏的乐趣。这个手柄已于2006年5月1日发售，售价为34.99美元。



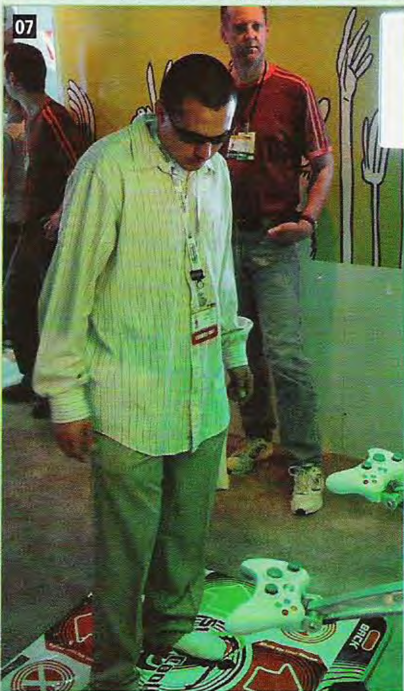


←野猫手柄的白色版本，从这个角度看这个手柄的做工非常精湛。







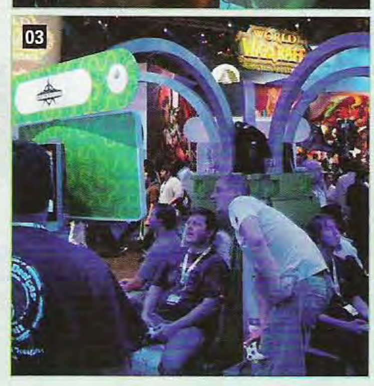


绿色光环下的华丽展区 人性化设计尽显富豪本色

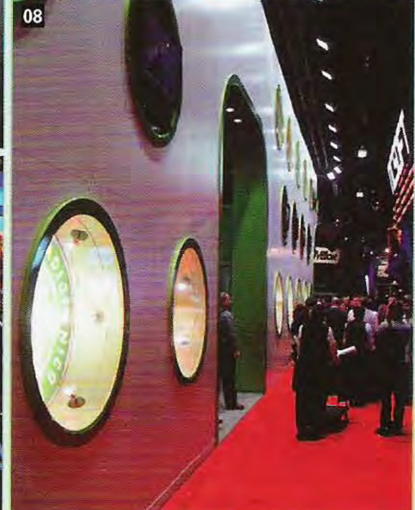


不得不说，微软的展区无论什么时候都给人一种非常亲切的感觉。许多人性化的体贴设计更能留住一些过往的行人。之前一直不被看好的XBOX360却在本次展会中出尽了风头，这与其优秀的展区设计不能说不无关系。个性化的试玩台设计以及公布的众多款人气大作都在向人们证明，在未来的主机大战中XBOX360会走得更好！

与其它两个厂商的展区相比，微软的试玩区的设计是三大厂商里最为体贴的——不仅每台试玩的机器都配有座位，并且在试玩屏幕的另一侧还配有专门供人欣赏的显示器。这样玩者与观看的人分处两侧，互不干扰，对于媒体的拍摄来说也实在是方便了不少。另外，尽管微软并没有新的硬件发表，但丰富的周边以及大量可试玩的游戏仍旧是展会中相当吸引人的展区，再加上有不少漂亮的展台小姐，使其气氛一直非常热烈。



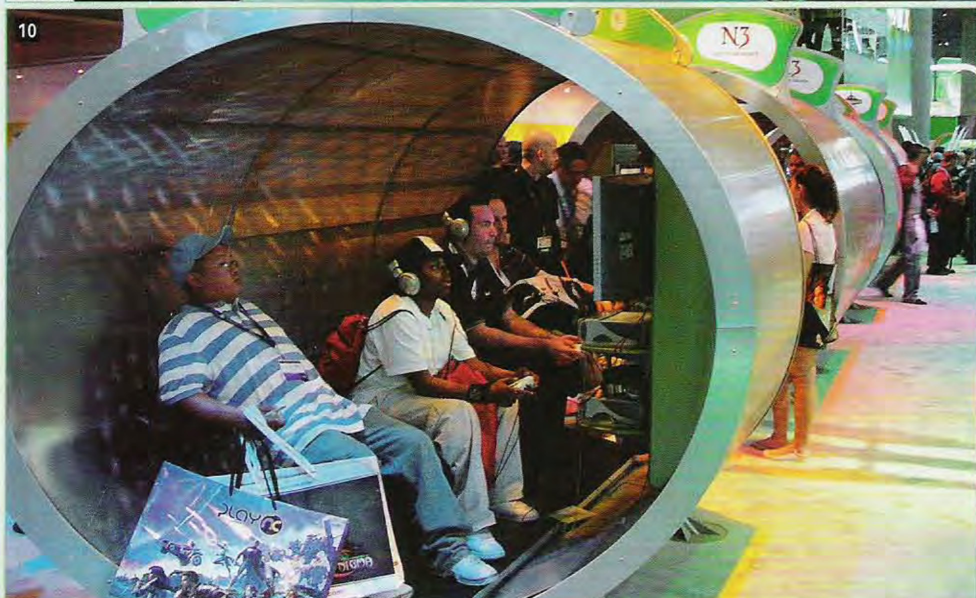
在微软的展区中，另一个给我们印象深刻的事情是在展区中有许多“圆弧形”的设计，例如一些试玩区就被设计成一个环形空心的“容器”，玩家可以坐在里面试玩喜欢的游戏，其他的人还可以在一旁观看。微软一直保持其未来风的实际风格，每年走到微软的展台都会感觉进入了时空隧道一般，其设计之精心让人备感钦佩。



















01■可以看出，微软的主题概念并不是在强调他们的LOGO，也不是十分突出主机本身，而是直接把“人”放到了第一位——许许多多的人像拼在一起，正体现出了微软一直坚持的“网络联合玩家”的信念和思维方式。微软的理念值得称道。

02■玩家正在试玩利用到Windows Vista系统画面极具魄力的《模拟驾驶X》。

03■休息区的人们可以通过显示器欣赏到其他玩家的试玩影像。

04■利用到Live Anywhere系统的游戏《Forza赛车2》可以使XBOX360与手机之间进行互动。

05■被固定在试玩台上的XBOX360手柄。

06■某电视媒体在微软展区中正在进行现场直播。

07■XBOX360版的《DDR》不知道是否能够引起老美们的兴趣，而游戏除了音乐外也没有太实际的进化。

08■欧美玩家对于XBOX360游戏的热衷程度从试玩游戏的队伍长度上就可以清楚的看到了。

09■欧美玩家在试玩《死或生4》，这款游戏对全世界玩家都有同样的杀伤力。尽管已经发售多时。

10■微软的试玩展台被设计得相当特别，环行的设计给人留下极深的印象。

11/12■橱窗中展示的是XBOX360的彩色外壳。

13■现场供玩家试玩的XBOX360被一个玻璃罩固定在展台上。其风格颇为前卫。

14■微软试玩区的色调搭配相当鲜明，引起众多玩家的驻足观看。

15■一位女玩家正在专心致志地试玩《lumines》。

16■不得不说，在逛遍了整个南厅后，疲惫的我们欣慰地对比发现微软在其展区所铺的地毯是最厚实松软的，大概也可以算是吸引玩家在此多多驻足的一个小手段吧——的确，“战斗”到下午的我们几乎想躺在上面睡一会儿。

17■展区服务人员的穿着相当朴素，这在往年的E3展 中是几乎不会发生的。

18■微软展区中人头攒动，不少玩家与记者在这里驻足。

在拥有了丰富的软件命脉后，微软开始进一步抢占索尼的市场份额



宇宙，充满了凶险和神秘 地球遍布历险与神奇 士官长最终战

《光环》系列无疑是Xbox上最受欢迎、影响最广泛的游戏系列。尤其是光环2代，可以说在发售前它就已经成功了，因为在游戏发售前微软就收到了高达150万份的订单。这个数据足以说明1代的影响和玩家对系列续作的信任。所以，3代的成功就成了必然的事情。

X360	本刊译名：光环3			RP
	微软	价格未定	2007年	
第一人称射击	DVD-ROM	版本未定	人数未定	记忆卡容量未定

数个世纪之后，超光速实现。联合国星际指挥部（UNSC）发动了移民计划，数以百万的人移民到外太空，接近地球的瑞奇星成为各星球的中继站。公元2525年，一艘外星战舰毫不费力地摧毁了哈维斯星，人类与"星盟"军团正式接触。星盟长老宣称，人类冒犯了他们的神，因此要向人类发动血腥圣战。

瑞奇星上UNSC开始了秘密计划：建立名为斯巴达-II的超级战士部队，登上星盟战舰找到星盟根据地。不幸的是任务实施前星盟对瑞奇星发动了大规模进攻，斯巴达战士几乎全军覆没。星盟摧毁了瑞奇星，离地球只有一步之遥。此时，人类战舰——秋风之敦号载着最后一个斯巴坦战士，向外太空执行了超光速空间跳跃……

2007年发售，最终发售日待定

备受瞩目的FPS大作《光环3》终于在E3微软的发布会的最后看到了演示视频。伴随着比尔·盖茨的退场，这段只有2分多钟演示足以震惊全世界。

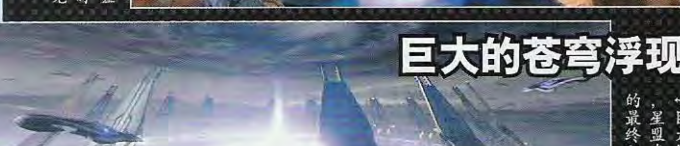
伴随着悠远的钢琴声，荒漠的地表场景倒退着出现在屏幕上。莫名其妙的闪光和悠扬的声音出现，而远处废墟中出现了一个熟悉的身影。缥缈的声音在空中荡起："我曾向神和恶魔挑战……我是你的盾，我是你的剑……我了解你，知道你的过去，你的未来……这就是世界的末日"闪光中出现全息虚幻的科塔娜(Cortana)，缥缈的声音不知道是不是在对赶来的士官长叙说着。但是，显然两个熟人又相会了。柯塔娜发生了很多事，士官长伤痕累累的护甲也有很多故事，所以此时的他显得更加平静。可以肯定的是士官长回到了地球——这个已经遭受了灭顶之灾的、受控于星盟的星球。巨大的建筑挖掘设备发出了耀眼的光芒，空中无数星盟战舰向那里飞去，也许神风烈士也在其中。那么，星盟在这个非洲小城门巴撒(Mombasa)沙漠地下寻找什么？也许它和科塔娜所谓的"世界末日"有关，也许……

科塔娜和士官长终于相会



↑士官长从废墟中走出来，此时科塔娜也正好完全出现。

巨大的苍穹浮现



↑巨大的星盟地下挖掘建筑，星盟在寻找隐藏在光环后的最终秘密。

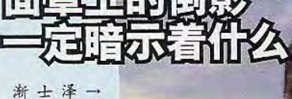
E3微软发布会上的《光环3》视频给人们展示了这个游戏的概念，并没有关于光环系列引以为豪的武器、平衡性、AI、操作感等方面的演示。视频要展示的目的只有一个，那就是《光环3》来了。从士官长伤痕累累的盔甲和科塔娜"世界末日"的说法中，人们可以看到在《光环3》中，士官长将会带给我们一场多么惊心动魄的战争，也可以看到也许3代真的要为这个系列完美地画上句号了。

从影像中可以看到士官长的手套发生了变化，也许在暗示这次的护甲系统发生了改变；从士官长手中重现的1代冲锋枪猜测，也许是在暗示武器系统也发生了变化……



↑士官长胸前盔甲伤痕累累和其他细节的刻画非常出色。

面罩上的倒影一定暗示着什么



↑面罩上出色的光泽渲染一览无遗，士官长凝视前方逐渐升起的建筑。

光环3，一个时代的终结

Bungie公布了Xbox360大作《光环3》的消息。《光环3》于2007年发售，具体日期尚待公布。《光环3》的画面将完全呈现出在预告片中看到的一切，还会有更多画面细节。这段视频是使用目前的图形引擎实现的，随着开发会加入全屏幕动态泛光（HDR Lighting）、自身投影（self-shadowing）、显卡加速粒子系统（GPU-run particle system）等，使游戏画面更加震撼。另外游戏充分利用了Xbox 360的高清能力。

游戏配乐方面，《光环3》的音乐继续由Marty O'Donnell's带领的音乐制作小组制作。相信玩过这个系列的前两代玩家都会对Marty制作的游戏配乐印象深刻，也会对3代的音乐放心。甚至制作这段影像，Marty也雇用了60人的管弦乐队和24人合唱团，来营造完美的气氛。

游戏情节目前尚未公布，但是Bungie明确地表示3代将是这个系列的终结。



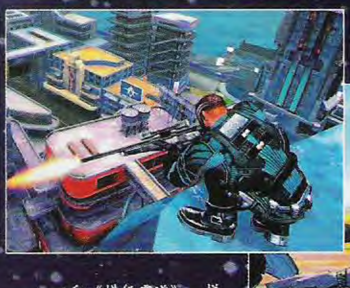
↑废墟场景光源和烟雾效果非常写实，这个曾经繁荣的新城已经成了废墟。

《横行霸道》之父最新力作！

人们在提到大卫·琼斯这个名字的时候，往往会在前面加上一个响亮的头衔，那就是“GTA之父”。当他在DMA Design任职时，负责制作了GTA的初代和二代，并且获得了“年度最佳游戏”等奖项。不过后来DMA Design被Rockstar收购，琼斯也感觉到GTA3的制作方向偏离了自己的初衷，于是便离开了DMA Design，并创立了Real Time World。



→游戏中的主人公身怀绝技，可以轻松跳上高楼大厦的顶层。看来欧美制作者对于这类英雄角色的塑造是乐此不疲。



→和《横行霸道》一样，在本作中同样也会含有一些血腥暴力的镜头，也许这是“正义的需要”？



←庞大的虚拟都市，各个区域之间采用了无缝连接方式，不需要频繁读盘。

任务制主线流程

同《横行霸道》一样，《反暴行动》的剧情流程同样也是以任务的方式来推动。在主线流程中一共包含有21个任务。听起来也许少了一点，不过这些任务大都由一系列的小任务组成，每个任务所需要花费的时间都不短。而且在游戏中还有众多的支线任务等待玩家去探索和完成，更加大大延长了游戏时间。游戏中的地图包含三个主要岛屿，而在地图上各个区域之间行走时，不会有明显的读盘时间，整体进行十分流畅。游戏的画面介乎漫画风格与写实风格之间，两种风格非常协调。而且画面中的各种特殊视觉效果也非常不错，给人留下了深刻的印象。

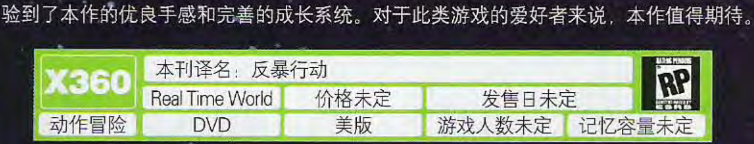
CRACKDOWN

↑主人公举起一个敌人（看上去还是女性）意欲将她扔下高楼。对于此类情景敏感的玩家慎玩。

高自由度的游戏方式

由于两者之间的“渊源”，人们总免不了会将《反暴行动》与《横行霸道》做一番比较。从游戏方式上看，本作与《横行霸道》确实也有不少相似之处。它同样拥有开放式的场景和任务设置，非常注重“自由度”。在此前的一次访谈中，大卫·琼斯也谈到这一类的游戏在欧美地区较为流行，看来西方人的思维方式在很大程度上决定他们对于游戏的口味。

在游戏中，玩家所扮演的是一个未来世界中的特别警察。与GTA不同的是，本游戏中的主角怀有特殊能力，不但可以轻松跳上高层建筑的屋顶，更可以使用“隔空取物”的能力，连汽车都可以轻松举起，作为武器砸向敌人。虽然这种游戏方式比起GTA来似乎要更加刺激，不过GTA之所以风靡欧美正是因为其中的角色和剧情贴近社会底层民众的生活，给人置身其中的感觉。而超能力题材，也许反而不会有那么大的感染力。当然，本作中的故事情节实际上还是现实生活的折射，主角需要应付来自三大黑帮的挑战，完成自己除暴安良的职责。对于地下社会的描写，相信对于普通玩家仍然具有很大的吸引力。此外，在展会的试玩中，我们也体验到了本作的优良手感和完善的成长系统。对于此类游戏的爱好者来说，本作值得期待。



X360	本刊译名：反暴行动				RP
	Real Time World	价格未定	发售日未定		
动作冒险	DVD	美版	游戏人数未定	记忆容量未定	

除了单人剧情模式外，本作中也将包含有双人协作模式。在多人模式中，两个以上的玩家可以扮演队友，相互配合，去共同完成一些特定的任务。在本次E3展中提供了一个合作关卡的试玩，但是关于多人模式的具体细节暂时还没有更多情报，制作人表示可能在最终的版本中还会有改动。



↑游戏的操作感上佳，锁定系统也相当人性化，玩家可以流畅地进行游戏。



↑在这个混乱的地下社会中，一共有三股黑帮势力，如何摆平他们是主人公面临的最大挑战。



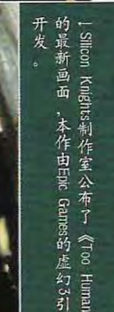
→火光、爆炸等画面特效在本作中也有相当卓越的表现，良好地烘托了气氛。

CRACKDOWN

气势磅礴的三部曲神话在未来展开



→微软与Silicon Knights制作室宣布达成合作发行协议，将由微软发行XBOX360动作冒险游戏《Too Human》，而本作将会是设计规模极其宏大的三部曲。目前这款游戏的详情终于正式公开，新画面效果惊人。



←Silicon Knights制作室公布了《Too Human》的最新画面，本作由Epic Games的虚幻3引擎开发。



X360	本刊译名：神人			
	微软	价格未定	发售日未定	RP
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

曾在NGC上开发《合金装备 双蛇》的Silicon Knights制作室进军Xbox360第一作的动作冒险游戏《Too Human》日前公布了更多高清晰画面，本作将会是设计规模极其宏大的三部曲首部作品，而Silicon Knights也与微软达成协议，本系列将会是Xbox360独占作品！《Too Human》中，玩家扮演的不是普通人，而是天神Balder。游戏过程中，玩家将会在过去和未来的神话世界徜徉，本作号称将会让玩家投入到宏伟壮阔的战争中，迎战潮水般涌来的敌人。Silicon Knights将本作描述为“XBOX360的《战神》”，将会具备《战神》的宏伟气势，同时利用XBOX360的强大性能表现出更强的爽快感。并且本作还将引入通过Xbox Live进行的双人合作模式。在游戏中，玩家将会碰到强大的神，机械巨人，不死人等，这些敌人的身形之巨大将会是前所未有的。《Too Human》三部曲的第一部将于2006年秋季发售。







↑游戏的舞台将会跨越古代与未来，在众多神话世界中冒险。游戏中玩家不仅将会与同屏超多敌人战斗，而且形态各异。



制作组Silicon Knights曾经参与开发了高品质的《合金装备：双蛇》，这款游戏相信也不会令广大玩家失望。值得一提的是，之前Silicon Knights曾经宣布将会采用Epic的虚幻3引擎开发游戏，所以本作的画面实际效果将会很出色。另一方面，有传闻美国世嘉和欧洲世嘉已经达成与Silicon Knights的合作发行协议，今后将由世嘉发行Silicon Knights的次世代游戏。根据双方目前达成的合作发行协议，世嘉与Silicon Knights将会为次世代主机合作塑造一个新系列。此前世嘉相继与华纳兄弟互动娱乐、Monolith制作室、Creative Assembly制作室等合作，显然准备在次世代大展拳脚。虽然已经暂时退出了家用机市场，但日本老牌劲旅的实力仍不容忽视。

精彩的游戏CG 绝对不容错过



←如果说到《Too Human》的特征的话，除了个性化的操作方法以及爽快的操作感觉以外，游戏中独特的视角控制也在同类游戏中属于一大优势。



一玩家所碰到的部分敌人也将会像《旺达与巨像》中一样，具有极强视觉冲击力的庞然大物。



XB360扛鼎之作，冲击你的眼球！

GEARS OF WAR

X360	本刊译名：战争兵器			
	EPIC GAMES	价格未定	2006年秋季预定	
动作射击	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

具有丰富战术性的射击类游戏

微软公司的E3 2006展前发布会以一段长达十几分钟的《战争兵器》演示拉开序幕，XBOX360阵营在这个游戏上寄予的厚望不言而喻。动作射击类游戏向来都是北美市场的宠儿，也恰恰是XBOX系主机对比PS系主机公认的优势所在。在《光环3》开发进度不明、暂时还无法提供实际试玩的现在，微软力捧《战争兵器》是顺理成章的事情。而从这次展会上提供的试玩版来看，《战争兵器》也确实具有超群的实力，足以让动作射击玩家为之疯狂！

人们首先关注的当然是游戏的画面效果，《战争兵器》在这一方面堪称当今游戏的佼佼者。不过，在E3展众多次世代游戏的密集轰炸下，我们毕竟有些“审美疲劳”。因此，在实际的试玩中，我们更加注重的是对本作游戏性的体验。《战争兵器》并非传统意义上那种“跑动+射击”的“纯杀戮型”FPS游戏。在本作中，你必须经常停下来，借助地形与从四面八方围上来的敌人周旋。在这样的情况下，对掩体的利用就显得尤为重要。在游戏中，根据主角当时所处的地形状况，只要通过A键就可以作出各种丰富的掩护动作。例如贴紧墙壁站立、蹲在矮墙下等等。你还可以在不同的掩体之间迅速移动，例如从一堵墙后面翻滚到附近的一个高台底下，同样也只要通过一个按键就可以完成。毫无疑问，在本作中，类似这样的战术运用是必不可少的。



↑游戏中敌人也具有非常高超的AI，战术运用出人意料。

←即使是在次世代游戏中，《战争兵器》的画面质量也称得上出类拔萃，人物细节极为清晰逼真。



惨烈无比的战争
恰是验证你实力的最好时机

↑本作中含有不少血腥的场面，对于血液溅射的表现细致入微，显得非常残酷。

人与异形的死斗

←穷凶极恶而且具有高等智慧的敌人。根据目前的情报，“光”将是战斗中的一个重要要素。

面对最残酷的挑战

与对玩家的战术要求相对应的，是游戏中敌人高超的AI。敌人同样也会灵活利用掩体，他们不会傻傻地从正面进攻，而是会从墙壁后面迂回作战，甚至翻过矮墙跳到你的眼前。如果不能够做到眼观六路耳听八方的话，恐怕你会在这些狡猾的敌人夹击之下被弄得手忙脚乱！好在本作的瞄准系统也颇为人性化，平时所采用的是一种半自动的瞄准系统，而在你站立不同或者缓慢移动的时候则才会进入手动瞄准模式。被敌人逼近之后，还可以按下B键使用近身搏斗。当你手持各种枪械时，都分别有对应的近身搏斗动作。一般情况下是使用枪托来攻击敌人等等。当然，也有电锯这个FPS类游戏中“传统”的近身搏斗武器。当你用电锯来消灭敌人时，血的喷射效果尤其出色，看来这个游戏免不了要打上一个“M”（17岁以上限定）的标志了！



↑EPIC GAMES的「虚幻3」引擎所营造的真实世界。

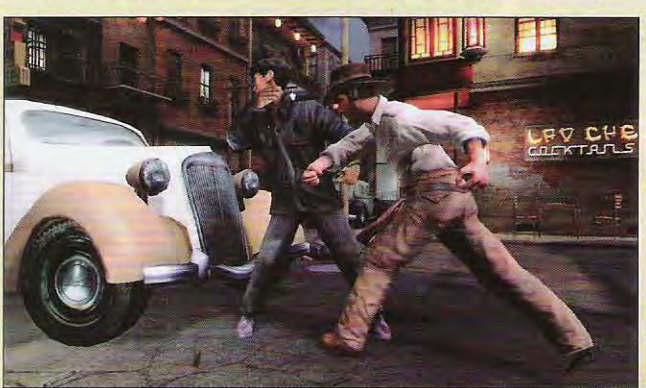
INDIANA JONES® 2007

LucasArts是大导演乔治·卢卡斯所创建的游戏工作室，并且已经将他旗下的众多著名影片改编成为了游戏。《印第安纳·琼斯2007》（暂定名）将是LucasArts在PS3/XBOX360平台上开发的第一款游戏。这部作品将使用原创剧本，玩家们将随着那个头戴毡帽、手持皮鞭的英雄回到1939年，为寻找和保护文物而战！

X360	本刊译名：印地安那·琼斯2007（暂定名）				RP
	LucasArts	价格未定	发售日未定		
动作冒险	DVD	美版	1人	记忆容量未定	



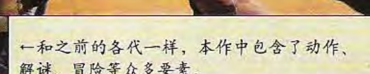
琼斯博士为保护文明遗产而战!!



→在旧金山唐人街一辆汽车顶上，考古学家琼斯博士与黑帮成员展开了搏斗。本作将把你带回1939年，在那些秩序混乱的日子里，琼斯博士一直致力于和利欲熏心的野心家、走私者等人斗争，努力保护人类的古文明遗产。皮鞭、左轮手枪是琼斯博士值得信赖的朋友。



↑借助PS3/XBOX360这一代主机的强大机能，本作中应用了很多当前最新的技术。在这些技术的帮助下，人物的动作显得非常逼真。



←和之前的各代一样，本作中包含了动作、解谜、冒险等众多要素。



新硬件带来的全新技术 为你展示最生动的世界

本作中使用了众多次世代主机的新技术，其中最为引人注目的是被称为Naturemotion（自然动作）的全新动作引擎。借助这项技术，游戏中的角色会根据当时的情况实时做出各种各样的反应，动作极为丰富逼真。例如当一个角色即将摔倒的时候，他可能会猛烈地晃动手臂试图维持平衡，努力地从倾斜状态恢复过来，这些动作都将通过程序运算即时产生，而并非事先预设好，因此你每次看到的动作都会有所差别！而由Pixelux Entertainment公司提供的DMM（Digital Molecular Matter，数码分子技术）也将运用到本作之中，它使得游戏中绝大多数的场景、物体都可以和角色以及环境产生互动。例如你可以任意破坏墙壁、桌椅、玻璃窗，路边的树木也会实时地随风摇摆。

MASS EFFECT™

古老的恶魔苏醒之时 超凡的人拯救苍生

《质量效应》将会是 BioWare 史诗级的三部曲作品的首部曲，而在这款来自于原《星球大战 旧共和国武士》游戏开发小组的作品里，也将会带给玩家类似《星球大战》架构中，人类、异星人、机械人三种种族之间的矛盾冲突感受。《质量效应》游戏中将有丰富迷人的故事及场景，当玩家扮演捍卫和平的角色而逐渐在人类社群中赢得人们敬意之时，却也将发现到有机生物与人工智能之间冲突的存在，而玩家的行为一举一动及决定也都将影响到银河系中所有生物的命运，对抗异星生物，从敌军的武力威胁中拯救银河系的和平，都将让玩家角色成为这个精彩游戏故事内容之中枢核心，因此他们将此称之为“质量效应”，也就是这款游戏名称的由来，目前厂商暂未公布发售日。



←人类为了争取更多土地因而向异星种族宣战，以夺取那些原属于异星人的领土。

X360	本刊译名:质量效应				RP
	微软	价格未定	发售日未定		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定	

→这个人便是那位可以拯救苍生的超凡的人？从外形上可是看不出来。



→玩家的自订功能别出心裁，随着游戏进行而逐渐增加的各项状态能力数据也将影响到角色在游戏中的表现。



贪婪的人类，神秘外星人 当利益和文明互相碰撞时你能拯救世界吗？



←游戏会给玩家带来类似星战的感觉，人类、异星人与机械人三种种族之间的亲密接触。



→除了一开始选择之外，游戏进行中取得的装备、武器及装甲也将改变玩家角色的外观。





←这个奇怪的生命体究竟是什么？或者说根本就不属于生命体？玩家周围的环境危险重重。

玩家在游戏中掌握着银河系的最终命运，玩家的决定及行动将会影响到银河系中所有生物的命运，并可经由崇高或残暴的手段让人类跃至银河系文明的最高点；而《质量效应》游戏中采取即时小组战斗模式来进行，玩家可运用即时制、小组规模的队伍来执行战术战斗任务；《质量效应》中还有许多未知的世界可供玩家探索，除了主线故事中的主要场景之外，玩家还能够到许多未知的星球里造访，而这些星球即便是没有去探索也不会影响到主线故事的进行，在游戏中战役进行的任何时间，玩家都能选择到这些星球上去探勘，也将有机会发现到新的异星生物、资源、文明遗迹或强大的科技技术等。《质量效应》另一项创举便是采用了大量由游戏引擎即时制作出的“数位演员”来担任游戏中的非玩家角色、敌人跟可供玩家组队用的队员们，而且他们将拥有栩栩如生的面孔和逼真的动作，以及一个先进的对话系统，好赋予他们迷人的角色个性。

Culdcept SAGA

X360	本刊译名：卡片召唤师传奇				CERO 審査予定 レーティング
	BANDAI NAMCO	价格未定	2006年夏		
卡片游戏	DVD-ROM	日版	1－4人	记忆卡容量未定	



面目可憎行商人 与被贩卖的少年

←为了村民的幸福等许多原因，主人公登场时是作为被人贩子贩卖的奴隶这样一个身份的。



他们遇到的是？

→主人公在遇到女主角之后紧接着又遇到了一位身材火辣的女盗贼，这两位女性作为改变主人公命运的两个重要的人在游戏序章就会登场。

新的卡片召唤画面 无疑会非常华丽

←由于游戏平台变为了次世代主机，画面理所应当地成为了玩家们期待的重头项目。不仅仅是完全3D化的地图，在卡片召唤时的魄力演出才是最能发挥新主机画面表现力的场景。

本作剧情的展开与主人公的梦境

イースガルド世界，在这世界里产生了创世之书《CULDCEPT》。在多次元宇宙其中之一，伟大的卡片之意志，唤醒了在悠久、遗忘世界中的神秘的卡片召唤师们：セプター。士兵与盗贼们、在找不到自己存在的意义的状态下盲目地滥用自身的力量。

在这世界的某个角落中，少年做了一个梦。在黑暗的中央点亮了光芒，这一点光芒逐渐扩大变为了无数的星。以及在脑海中反复的声音："使用力量——用那只手收集……超越时间——作为目标"。随着完全不能理解这个声音真实意思的同时，少年迎来了命运轮回中的清晨。而在此时此刻，宿命的少女已经在不知不觉中走进了他的命运。

与各强敌在竞技场进行殊死搏斗

一直以来在游戏系统方面得到了很高的评价的《卡片召唤师》系列。以全球化设计式样为目标，首先在全体视觉方面采用真实比例身体结构，与3D式样型统一起来实现了很高的质量。另外，脚本设计起用作家"冲方丁"，角色设计起用"狮子猿"。这两位现在，正是新露头角的创造者，但是在游戏设计初期的阶段经过缜密的商量，终于制作出极为有魅力的故事情节，和个性魄力十足的角色形象。沿袭一直以来游戏系统，并对"能够更加迅速地展开游戏"方面进行了全面检测。并且导入全新的卡片能力，所以预计能展开超过以往游戏速度的体验。为了能使在用户之间的对战变得更加丰富，设计了书的页数限制战以及盾装战等等多种模式，自由度进一步UP！另外，也和Xbox Live的使用相对应。通过Live的机能可以使淘汰赛和积分赛成为可能。选择Xbox平台的理由正是网络对战。



个性十足的角色们 与丰富多彩的对白给人深刻印象





←革命性质的3D地图？对游戏性提高也有帮助。

极为丰富的卡片种类和游戏内容

游戏剧本、游戏地图等等方面对比系列作品属于最为丰富的一作。收录的卡片总数一共有470种以上，并且其中有3/4以上都是全新绘制的。特别是多彩的原创种类达到了系列最高数。卡片设计师中加入了更多的实力派画家，总人数达到了28人。同一游戏中可以欣赏多名不同画家笔下神采各异、光怪陆离的卡片，可以说拥有前所未有的魅力。另外，在作品中"属性的友好关系"也变为了主题的其中之一。根据这个知识构建也变成一个新的课题被提出来。



←出于各个名画家笔下的卡片。其中有将近4/5的卡片都是全新绘制，可以说达到了系列作品最高水平。在游戏中的详细解释也很贴心。

制作人访谈［プロデューサー］武重康平（Kohei Takeshige）

武重■各位，让你们久等了！终于就要到《SAGA》的发表了！能迎来这么一天真得是太好了。项目的准备差不多是三年……超过了过去最长的开发时间，本作可以说是无法用语言去形容的作品。虽然花费了大量的时间去研发，但是正因此，故事性、角色、游戏系统……在各个方面都达到了令人非常满意的高度。在某种方面来说应该是超越了传统卡片游戏、能给人带来全新挑战的作品。由于这次时间有限，剩下了大量尚未发表的游戏内容。今后请大家一定要关注软件杂志或专门网站去收集情报，敬请期待吧。

记者■谢谢您热情洋溢的开场白（笑），角色设计是狮子猿先生来担当吗？

武重■狮子猿先生的设计，都是个性极为丰富背景不同的角色。与冲方先生相对应，产生了非常了不起的个性。以前游戏的乐趣只是在剧本中收集卡片，而这次



仅仅是故事进程就足以使玩家享受游戏快乐了。另外在地图数量、网络通信等方面都是非常了不起的质量。

记者■主人公是一个人吗？

武重■嗯，是一位男性。台词虽然全部是英语，但是在字幕上都会清清楚楚地显示。应该说也照顾了海外的玩家。

记者■从系列作品的印象来说几乎是全体改变了呢。

武重■应该是由于地图全部3D化后给人一种改变的印象吧。由于地图的变革，行进路线也产生了变化。

记者■给读者留一个言吧。

武重■作品的推出时间大约应该是今年夏天，大家一定要购买Xbox360，坚持到Xbox Live网络接续完成。



X360	本刊译名：死或生沙滩排球2			RP
	TECMO	价格未定	发售日未定	
体育	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆容量未定

让广大TV-GAME玩家鼻血狂喷(只是YY想象。真正到鼻血狂喷属于危险程度，请勿模仿)的游戏《死或生沙滩排球2》终于在E3开展前夕揭开了自己神秘的面纱。

一忍者姐妹二人的经典组合依旧抢眼。

与《死或生4》一样，本作将会采用预渲染的CG动画。《DOAX2》是一款泳装游戏，游戏中所具备的不仅仅是沙滩排球。《DOAX2》的设计概念是岛屿上的度假生活。本作的开发组人员是前作的两倍。在《DOAX2》中，玩家可以通过Xbox LIVE与其他玩家进行网络对战。为了让本作的网络对战像《死或生4》一样有趣，他们正在设法加入一些更有趣的网络模式。





一在死或生4新登场的心（KOKORO）也加入到泳装阵营里面来。

南海岛屿上的泳装秀风景秀丽





《DOAX2》的开发工作进展得也很顺利而且目前已经接近尾声。关于最新作品《DOAX2》Team Ninja表示，游戏的质量将会比上一代更上一层楼，除了画面品质相比1代会有很大的提升以及游戏中会增加更多的泳装和游戏模式以外，还将会引入一种全新的“服装质地模拟技术”，据透露，这项技术也是游戏开发工作中最重要的环节之一。另外，作为该作一大亮点的“拍照模式”在《DOAX2》中也得到了保留和进一步的发展，玩家可以将自己最喜欢的画面或是最喜欢的人物拍摄下来，制作一部属于自己的《DOA》写真集。游戏毫无疑问将支持各种网络功能，届时玩家们可以通过网络增加游戏的乐趣。

若隐若现的玩家天堂

死或生，这个名字已经成为世界游戏中性感的代名词。以性感尤物为游戏卖点的游戏实不在少数，为何唯独DOA获得了这么大的成功？本身优秀的游戏素质以及出色的人物设计



一新作中拍照模式在《DOAX2》中也得到了保留和进一步的发展。



虽然功不可没，但这绝不是重要条件。若隐若现，若即若离的擦边球风格才是系列作品大红大紫的关键因素。就好比《红玫瑰与白玫瑰》里所说：“娶了红玫瑰，久而久之，红的变了墙上的一抹蚊子血，白的还是‘床前明月光’；娶了白玫瑰，白的便是衣服上的一粒饭粘子，红的却是心口上的一颗朱砂痣。”距离产生美，这句话大家都听说过，有一定道理。但这距离却不是人人都能掌握得好的：太远了让人知难而退；过近了恐怕又让人日久生厌。做人难，做美女游戏更难。





格斗游戏是充满了激情的，只因为投入其中的都为专挚的热血玩家。彼此的之间的交流相比较人机互动而言有着凌驾于游戏本身的竞技性。而今，北京VF联盟举办的VF4FT最终大会则又一次诠释了格斗竞技的魅力。　　□文/大怪

北京VF4FT最终决胜大会纪实

北京VF联盟（BVFA）从VF4初期便正式成立，多年以来从艰苦的环境中不断成长，以难以想象的热情与凝聚力创造了VF4在北京的狂热竞技环境。从VF4C版，VF4EVO到如今VF4的最终形态VF4FT，BVFA联盟所组织的十余次大赛与日常不断的野试合不仅让北京VF的综合水平有了稳步的提高，更创造极为优秀的竞技气氛。多年对于VF文化的追随也让越来越多对VF有兴趣的玩家投身其中，体会TVGAME电子竞技独有的快乐。而今在VF5即将到来的前夕，北京VF联盟在西单文化广场电子游戏中心的大力支持下，举办了VF4FT最终决胜大会。这是北京VF联盟在VF5到来之前对于VF4系列的一个总结，也是北京VF4FT最后一次大规模个人赛的汇演。由于是最后一届大会，玩家多年的经验与练习的结果也让参赛者的水平与对局的技术高度达到了新高。作为本刊编辑与BVFA中一员，大怪也充满必然性的参加了这届大会，对于北京的VF玩家来说，5月5日举办的这次大赛无疑是长假中最为快乐的瞬间。

这次比赛通过BZ2，FIRELIU等热心玩家的积极组织以及西单文化广场电子游戏中心的硬件支持而很快得以实现。西单文化广场电子游戏中心是北京街机类格斗游戏的集散地，而本次比赛所用的专用VF4FT


↑BZ2忙前跑后，很是辛苦。

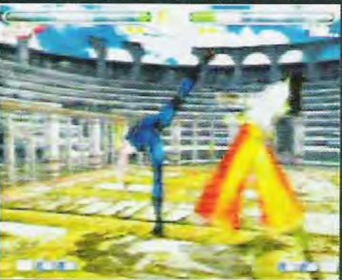
对战机台也是北京VF联盟经常野试合所用的框体。在比赛进行报名宣传之后，很快得到了北京VF联盟中的老玩家与一些新兴玩家的支持，在权益了比赛选手假期休息与一些选手特殊情况的要求，最终比赛日程被定格在5月5日下午1点30分。虽然是下午进行比赛，但5月5日当天上午便集结了众多比赛选手进行赛前试合，起到了良好的热身作用。在赛前试合中，年轻的高手玩家小脑和小虎二小都发挥极为突出，多次连胜令人感叹长江后浪推前浪。当还有半小时便要进行大赛之时，将框体转移到比赛室中，FIRELIU将视频录入设备准备完毕，也宣告了北京第一次全内录VF4FT比赛影像的开始。比赛规则为个人淘汰赛，决胜战为三局两胜制。单局五场三胜制，200血量（为通用VF4FT竞赛模式）。32强经过短时间的休息后很快便准备抽签分组，而旁观者的目光也聚焦在二跑，和风，小脑，小虎，BZ2，英波，FIRELIU以及梁山病院的四大强者身上（张蒙，ONIAKIRA，BIG—MONSTER，大和WOLF）。客观的说这几个人的抽签将直接影响到分组形势的强弱分布。好在抽签之后强弱分布相对比较均匀，但也出现了几位强者过早相遇的情况（例如张蒙与BZ2，英波与容洋的初轮相遇）。很快我们迎接到紧张的初回战，但谁也没有想到，本次大赛的初回战竟如此残酷……

在格斗游戏电子竞技中，初回战是最难过的心理关口之一。对自己实力有一定自信的玩家，由于谁也不希望第一轮便残酷落败而势必背上比较沉重的精神包袱，而突破了初回战则会在竞技心理上趋于平静，有利于之后的发挥。首先是A组的争夺。南NIC（AKIRA）对VV（WOLF），南是联盟中一直比较勤奋的代表，以南为偶像的他一直坚持不懈的使用AKIRA这个技巧高端角色，并在强择方面有自己的心得，敢打敢拼。而VV则是联盟中难得的WOLF坚持者，有利不利择打清晰，并根性十足。这场对局南虽然在强择方面发挥的比较突出，但在关键的第3局出现了立自虎操作失误，被VV背投逆转。虽然局势被动，但南NIC仍然把握好心态将第四局形势控制住，几次强打得手令比赛进入了决胜局。决胜局开始VV便勇敢进步使用了一次普通投，而之后点牵制后南NIC也在不利后拔掉了VV使用的巨人投，开局十分精彩。局势的变化出现在VV依次4K红光之后，进步3P+K扫倒南之后获得了局面的大优势。虽然之后南仍然努力用里门强打，但却最终被VV输入的站立P点中遗憾败北。英波（AKIRA）对容洋（JACKY）的比赛更是动人心魄，两人都为北京VF联盟的代表人物，初轮相遇胜者却只有一人。这场对局中，音波的技巧输入与强压制发挥的比较理想，但可惜容洋极为敢于强打回点，双方互有胜负。进入决胜局后，英波虽然勇敢的使用66闪避33开局，但没有想到对手勇敢的使用43PPP先手还击，将英波红光扣倒。之后英波也



利用了一次接触投实现了局面的回转，在双方胶着之时，容洋突然站P红光点中对手，最速43PPP打击得手，获得了绝对的主动。英波此时仍然果断的选择了后撤，想利用55分的局面进行逆转，但不想容洋突然发动了66K奇袭，英波惜败。其余两局火刘与ONIAKIRA比较干脆的利用实力分别击败了联盟热心肠7号与黑色明天，晋级16强。B组的对决比较明朗，大多有实力的选手都快速获得了胜利，比较可惜的是京城很有实力的老玩家不玩，在关键时刻都被AKIRA2选手搏杀逆转，很可惜的意外落败。所有人的目光都聚焦在B组大和与二跑的生死战上。二跑作为京城绝对的VF强者之一为VF在北京的推广付出良多，并获得过多次优异的成绩。本次初轮便遭遇京城VF强势组织“梁山病院”中的最强WOLF大和，自然免不了一场恶战（本期录象收录）。二跑选手开局非常伶俐，利用AKIRA的直线优势始终掌控局势，并在关键时刻敢于使用被确定强打技巧，很快获得了两回合的胜利。大和却果然根性十足，在危机关头顶着险些被打落场下的危险最速闪打脱离险境，并在起后勇敢的选择4K+G打击投，命中！局面变为1比2。第四局大和仍然在大不利的局面下勇敢打择，并在最后的一次倒地后选择了下段起身打，红光命中对手！最速下蓄6P得手，生生将对局带入到生死局中。由于被逆转的太过突然，二跑选手显然没有将心态调整好，第五局上来便被几次中段确定打中，关键时刻二跑选手的一次崩击命中让双方都临近赛点，二跑勇敢选择了进步背投，大和却稳稳下蹲！并明智的等待了二跑进行闪避拔投之后输入了33P+G，最终逆转击杀得手！全场雷动。虽然二跑选手非常可惜的在初轮便离开了比赛，但我们感谢他与大和选手为我们奉献了一场如此精彩的名局。

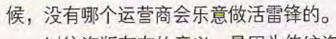
C组是名副其实的死亡之组，其中包括了大怪自己，张蒙，和风，小脑，BZ2，暴走丧尸这六名北京VF4FT顶尖实力的玩家，由于分组形势的微妙，小脑和笔者所遇对手都为初心者玩家，从而比较顺利的通过了初轮。但张蒙与BZ2，暴走丧尸与和风却必须要进行残酷的初轮淘汰战（本期录象收录）。张蒙先手利用准确的点目押有利之后的段择获得了完全的主动，在一次斜上掌COUNTER对手后张蒙两局占先，而BZ2却临危不乱，迅速在第三局开局便利用进步33K红光击飞张蒙，固定连携后果断利用3KCOUNTER对手，大有利前



提下66P+G后续择中！虽然张蒙之后几次点择希望扭转局势，但在一次确定出现后被BZ266P+G确认获胜。如果BZ2再获胜一局，便能够形成逆转之势，并获得绝对的心理优势。可惜的是，关键的第四局开局BZ2太想在对手6P后最速反击，而连续被命中枪掌第二段攻击，虽然之后BZ2也利用了6PK强势反击，却在张蒙的一次6PP红光后优势尽失，中距离牵制后，张蒙突然发动的44P2PPP2K击中了空振的BZ2，组织者BZ2惜败……何风与暴走丧尸的对局（本期录象收录）更是异常精彩，虽然何风的AOI已达到很高的立回水平，但却在几个关键不利点上被暴走所使用的莎拉33K击飞！轻量级的体重所体现出的不安定缺点在本局中尽显。痛失两好局后，何风稳定阵脚后利用AOI点投，地面多择的优势迅速逆转两局！关键的决胜局中，何风本利用下段全旋与点背点打获得了局面的主动，但在即将获胜的瞬间，暴走丧尸在一次站P命中后果断使用了后撤33K，黄光出现！！何风也跟随自己的老对手二跑而去，也许这便是宿命使然。暴走丧尸敢打敢择的作风也令旁观者叫好，莎拉的喧哗之风也在其操作下体现的淋漓尽致。D组由于分组形式比较明朗，EKEN与12点都很完美的完成了初轮突破的任务，正当我们等待着空调也顺利闯关时，他却遇到了笔者好友，掌机迷知名编辑岚枫的强力抵抗。岚枫作为哈尔滨VF4忠实玩家，KAGE拥有不俗的实力。可惜的是，在优势占先的前提下其两次硬连携都由于紧张没有输入，到手的胜利没有获得，心理平衡难于调整的情况下最终被空调逆转，空调艰难获胜。至此，初轮战全部结束，但等待着我们的，是后面更为残酷的强强淘汰战。

TO BE CONTINUED（**PS：对本次大赛综合进程与对VF有兴趣的玩家，欢迎到北京VF联盟专用BBS：http://vf.aidtt.com交流，本刊特别感谢FIRELIU先生提供的视频资料**）

神游谈适合中国的"新游戏模式" 次世代玩家玩什么？


iQue神游副总经理 伏磊

全球次世代游戏趋势——新玩法为王！

小沛■伏总，您好！通过上一次的访谈，我们和广大读者对神游的现状和未来的发展有了一定的了解。这次我们则想就世界范围内的游戏大环境进行一次较为深入的探讨。现在随着游戏平台进入一个崭新的世代，您认为全球游戏的发展趋势是什么？

伏磊（iQue神游副总经理 以下简称伏）

伏■游戏的娱乐方式变得更多样化了。大家会发现很多"不像游戏的游戏"，很多不需要"上上下下左右左右"的游戏，很多"独乐乐不如与众乐乐"的游戏，比较典型的例子有《Nintendogs》和《动物森林》等……对于这些新型游戏所创造的新玩法，我们可以把它们统称为"新游戏模式"。

现在，整个电子游戏业都在朝着"新游戏模式"探索和行进，各自的做法虽然各不相同，但有个基本策略是一致的，那就是Console类游戏，包括掌机游戏也要网络化。那么原因究竟在哪里呢？是为了让电视游戏的玩法更多吗？不是，其原因是电子游戏本身并不是个必需品，它是为人们带来快乐时光的一个娱乐品，它的市场容量的大小，完全由用户愿意在它上面花多少时间来决定。

10年前，人们愿意花在电视上的娱乐时间最多，电子游戏需要和电视节目争夺用户的时间消费；今天，更多的年轻人开始被网络吸引，电子游戏也不可避免要和网络内容来争夺用户。同时，电子游戏还面临着一个全球性问题——生育率减少。发达国家因为社会观念而生育率减少，发展中国家因为政策而生育率减少……象10年前一台主机几个手柄引来一群兄弟姐妹同乐的土壤在不断减小。

但传统的电视游戏毕竟是封闭式的平台，它的功能也较为单一，玩家是为了自己玩游戏而购买主机的，这十年来无论主机怎么进化，它的第一需求都没有改变过，但市场容量却在不断萎缩。在这些大背景下，电视游戏巨头们开始了"新游戏模式"的探索，而这些"新游戏模式"，不管是游戏内容、游戏方式，甚至商业模式，几乎全部建立在网络的架构上，它更强调的是分享，次世代的游戏，也将和网络全面挂钩，并成为长期的趋势。

小沛■DS版的马车联网在全球已经异常火爆，除了电视游戏，这是否也是新一代掌机游戏的趋势？

伏■当然，不仅如此，掌机和电视游戏主机的互联，也是必然的趋势，大家在上代的掌机和电视主机上已经看到一些尝试，次世代的主机，这方面的关联和平台的互通性将变的更强，将来将成为一种标准。

严冬逼近——中国玩家将无缘次世代游戏？

小沛■目前，DS系列主机在全球的玩家中非常受欢迎，尤其是DS联网的新玩法在国外出乎意料地异常火爆。但据我们了解，尝试过联网游戏的国内玩家相对其主机拥有量来说，比例是非常低的，您认为原因在哪里？

伏■小沛你觉得呢？

小沛■很简单，国外的"网络热点"分布非常广泛，玩家们在户外就可以随时上网对战。而在中国，除了部分咖啡厅还有快餐店外，大家都需要在自己家里安装无线路由器，这部分的费用等于加重了在网络上进行游戏的成本。另外，我认为用掌机上网的形式在国内似乎还没有真正普及开。大家可能认为这种游戏方式不容易被普通人接受。

伏■是的，这些联网服务，并没有在中国正式开展，中国的玩家现在只是用外国玩家的名义在"揩油"而已。"揩油"的入门门槛，是需要相当西方消费水准的成本来购买入门的配件，同时要绞尽脑汁搞来"蒙蔽"运营商的合法用户身份，仅这几项，就使得大多数人甚至没有机会亲身试一试，而尝试的玩家则要提心吊胆，不知道哪天就被国外的运营商屏蔽了。还是以马车为例，马车联网好玩勿庸置疑，但要享受掌机联网新玩法的全部乐趣，几个条件缺一不可：1、合法的用户身份。2、必须的硬件条件。3、足够的经济保障。

小沛你觉得这几点对于中国玩家是否有障碍？

小沛■我认为都是障碍，所以国内的玩家在这一次的平台更新换代中显得比以往任何一次都要犹豫。

伏■其实次世代的游戏将越来越多和网络有关，这符合发达国家整个的发展趋势，因为他们的网络应用已经非常生活化，而以盗版卡带和光碟为支持长期紧跟世界游戏潮流的中国玩家，很可能忽然发现，这一次，他们真的享受不到次世代的冲击了。因为网络有认证机制，就好象PC的单机游戏，固然很容易被盗，但一旦变成网络化，就只能等官方的运营了。

小沛■我现在已经感觉到了，例如很多人在玩Xbox360时都会到网上下载新的游戏内容，而如果今后出现盗版的话，那么玩家手中的游戏也就变成了"不完整的版本"了。只不过现在掌机上体现得还不是那么明显。

伏■当然，现在的游戏大手们的网络运营还处于探索推广阶段，认证门槛是放到最低的，并且全免费运营，但一旦网络化成为产品不可或缺的基本条件的话，网络认证将成为中国玩家紧跟世界最新的最大的壁垒。

对厂商来说，还是个必要性的问题，目前只是不为，而非不可为。因为从技术上控制是非常简单的，网络游戏已经在那么做了，当中国的几百万玩家全部涌到某个国家的服务器上去"揩油"的时候，没有哪个运营商会乐意做活雷锋的。

以往盗版存在的意义，是因为传统盗版技术可以完全复制软件的所有价值，但随着网络化的全球趋势，盗版已经不可能做到了，但对国内玩家来说，毫无疑问正版又超越了实际消费力，这是目前所存在的一组矛盾。

小沛■其实对待真正的好游戏，很多玩家还是愿意去购买正版来好好体验的。而原来购买大量盗版的做法，其实对于每一款游戏来说都很难认真去对待。限于目前中国玩家的购买力，看来这种矛盾只能造成一个结果：买游戏的数量变少，但玩游戏会更用心。估计随着经济状况的好转，这种局面也会有改进吧。特别是游戏的网络化，现在玩网游的都没有盗版，这就是个例子。相信只要游戏的价格合理，中国的玩家就不会再考虑盗版了。

伏■小沛的观点和我们调查过的很多玩家的想法是一致的，事实上，玩家选择盗版的原因，并不完全是因为盗版便宜，而是以前没有价格合理的行货，没的选择。

基于广大玩家的真切需求，在全球游戏变革的大背景下，神游也正站在中国玩家的立场上，积极准备着符合我们消费和需求的"新游戏模式"。

神游新模式——GBA同样步入"次世代"？

小沛■新游戏模式和以往传统的模式会有很大不同吗？

伏■游戏网络化其实消费者有很多好处，比如，可以降低游戏的硬成本，这样，消费行货游戏的价格自然就下降了，举个例子，比如神游推出的"神游机"，其实已部分采用了网络运营的模式，用户只要不到50元人民币钱，就能买到《塞尔达传奇》、《动物森林》这样国外近50美元的游戏大作，我们行货游戏的这个价格，即使是盗版卡，都是做不到的。

又如，因为没有物流，可以不考虑渠道分货的因素，真正做到全球同步发行，这样中国玩家有机会更早的玩到最新的次世代游戏。同时，游戏内容也变的更丰富，即使一个游戏，也能通过网络不断更新版本，让玩家不断得到更多的游戏内容。

玩家可以通过网络，找到自己兴趣相投的朋友，通过网络，完成多人同乐的游戏。

小沛■网络化自然更好玩，但这只是针对次世代掌机的玩家，国内玩家的情况和国际上还是差别比较大的，大多数玩家拥有的依然是GBA、SP等，那也许是他们耗尽自己大半年的积蓄才拥有的第一台游戏机，是否他们就无法享受"新游戏模式"带来的乐趣呢？

伏■先问个问题，小沛身边的朋友中，哪个掌机的拥有量最大？

小沛■GBA SP吧，还有GBA，然后就是NDS，最后是PSP。因为我周围的人大都是真正的玩家，他们最看重的是游戏的品质。

伏■神游是中国本土化的游戏公司，所以，"新游戏模式"放到中国运营，对我们的任务就是"如何站在中国玩家的立场上"，推出国际最新但有符合中国玩家消费力的产品。

我们一直和我们的国际合作伙伴在致力这方面的工作，这里我可以小小披露下的是，我们的"新游戏模式"，不仅适用于次世代的主机，同时也适用于我们市场存有量最大的产品——GBA/SP系列。

小沛■难道说类似DS马车上的新玩法，GBA用户也有机会玩到？

伏■这个问题非常到点子上，新玩法所带来的乐趣，并不因平台的先进与否而打折，举个例子，DS版的《马力欧卡丁车DS》是公认的联网乐趣倍增的游戏，但从玩法上看，它和GBA版的《马力欧卡丁车ADVANCE》并没有区别，为什么这些GBA游戏就不能增添DS上的玩法呢？

这里我要提醒大家的是，GBA上的优秀游戏比任何掌机平台都多，并且新作还在源源不断推出，对于国内玩家来说，这一点意义尤其重大，在这里我可以向广大的GBA玩家保证，神游的新模式从设计初便充分考虑了各平台的适应性，任何平台通过这个模式享受到的新玩法乐趣都不会打折。

小沛■得到这样的消息，我想全国玩家一定都会很兴奋，请问这套模式最终什么时候推出？

伏■呵呵，如果有兴趣的话，我们可以在下次的采访中安排更多的细节，因为时间原因，这里就不多冗述了，我只能和《电软》的广大读者保证，"很快！"，呵呵！



闯关族的家·hold my hands

第一百八十三回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

开门的第一件事，叶子是要代表电软众向诸位读者严重道歉的。上一期里，我们在一篇无双报道中犯了很恐怖的错误，那个文章的所有标题都是错的，并且绝大部分是单字的重复堆砌，毫无意义，文理不通——如果你感觉很愤怒想批评成“狗屁不通”，叶子也无话可说。

有人可能会问，犯了这么一个错误，你们对此没有什么解释吗？没有原因吗？有，当然有，什么事情能没有个因果关系呢。但叶子在此不想做任何辩解：找一些理由让我们自以为能够挽回些许面子——我们不会，那不是道歉的态度；讲一下情况“请读者们理解”——我们不会；那是在为自己开脱。

错了，就是错了。

电软编辑们在此向杂志的广大读者们致以最诚恳的歉意，很对不起。

不过叶子想说的是——以杂志这么长一段时间来的变化和进步作保证——这只是一个偶然的失误，请不要在心里就此否定我们的态度。

在现实中，当每个人犯了错误，回到家的时候，总是期望可以得到原谅和宽慰。其实在眼前的这个家中也是一样的——屋中是众多的家人，我们轻轻地敲了敲门，有些忐忑地推开了一条缝，小心翼翼地探进头问：“我可以进来吗？”

我们一定要道歉，我们也希望被原谅。

当我们说把错误翻过去，绝不是指要遗忘掉它，它是我们成长道路上的坐标；只不过，我们不要把心情一直只执着于一点上，那很容易会变成束缚。就好比现在，叶子显然不能在家里就说这一件事情，说多了就变成耍嘴皮子了，再诚心的东西也都会变味儿。我们接下来还是该怎样就怎样，该开心就开心，该扯淡就扯淡……

家，始终应该是一个给大家带来快乐的地方，当然了，这之外要是能自然地产生些感悟也不错。

有读者问叶子，你休息的那段时间里怎么不找木头回来代班呢？他以前也做过好几年的家，应该会更轻车熟路才是啊。

呃，好问题，说得有理有据……但是——你们傻了啊？一个处于家庭结构最底层、一个被虐待了这么

长时间的人，你突然让他翻身掌权，这不是等着被报复呢吗？真是的，白跟我混这么长时间了。

要记住，阶级敌人永远不会甘心他们的失败，他们会缩在角落里蠢蠢欲动，伺机就反咬一口。身为拥有无数正版游戏，以及历代和各种型号主机的木头，便是一条肥大的资本主义的尾巴！一旦找到机会，我们就要坚决、彻底地割掉之。现在我们欺负以及虐待他，就是在打压阶级敌人的嚣张气焰，是具有战略性高度的革命行为。



孔夫子教导我们说，做事要名正言顺，现在，你明白了吗？

这眼瞅着就要入夏了……我恨夏天！天气炎热不说，还有蚊虫泛滥，这十分影响我思考一些严肃且现实的人生问题——比方说，钱花光了下半月咋过。

确实，这天一热，人就容易变得烦躁；这一烦躁就容易干出冲动的事来。比如说叶子，一冲动就容易干两件事情：要么去疯狂购物，要么去虐待木头。显然，后者比前者更有利于我个人的经济建设。

孔夫子还教导我们说，柿子要拣软的捏。

大家拿到这本书的时候，我们远赴美利坚的几位编辑已经回来了。这一期大家看到的是我们跨洋联动的成果哦，前方在第一时间发回各种资讯，而后方则要克服时差加班加点地整理制作。而在下一期的家里面，叶子还会献上更多这次米国之行的逸闻趣事，可都是独家的哦。去年关于E3的漫画里说我晕机，那是造谣！我一上飞机就能睡死过去——别怪我贪睡，十几个小时的经济舱你让我还能干什么啊？除了自我石化＋SLEEP之外叶子也别无选择。

其实说起来，E3归E3，新主机归新主机，热闹归热闹，可平常这日子该怎么过就还得怎么过——有那么多人还是无机族呢；有那么多人为了争取游戏时间还要努力“做斗争”呢；有那么多人眼看着就要跟考试的6月搏斗一番了呢……所以在家之外的我，自然是要努力尽责，与电软众一起把文章和资讯做好；但回到了家里面，叶子希望能把那忙忙碌碌的一切放下，只求能为大家奉上一杯清茶就好——恬淡而惬意的感觉，但愿可以冲去一些尘世的喧嚣和纷扰，但愿家可以成为一个令你安心的所在。

擦擦手，拉开门，迎接彼此的都是笑脸。我想，这样就很好。

In other words, hold my hands.

吾庐独破受冻死亦足



荇菜

●这几天楼下装修，工人师傅极其勤奋。早上七点多开始用大铁锤砸墙壁，裂缺霹雳，丘峦崩摧；洞天石扉，訇然中开。吃过午饭换成电钻，阴风怒号，浊浪排空；日星隐耀，山岳潜形。直到晚上八点还得用小铁锤不紧不慢地敲一趟，嘈嘈切切错杂弹，大珠小珠落玉盘。截稿那天加班到早上六点才回家，本来想好好睡上一觉，结果被吵得七窍生烟、经脉寸断、口吐鲜血，退出江湖……

●最近似乎进入了“生日多发期”，好几个朋友都在这个月之内寿诞，本人也打算凑个热闹（话外音：什么叫凑热闹，明明是若干年前你老妈把你生在这个月的）。不管怎么说，祝各位寿星生日快乐先。

●岑夫子，丹丘生，将进酒，君莫停。与君歌一曲，请君为我侧耳听。钟鼓馔玉不足贵，但愿长醉不愿醒。古来圣贤皆寂寞，惟有饮者留其名。

叶子说：本来我还以为星彩同学已经失去了他掉书袋的风格，没想这期就突然给我来了一个惊喜。并且引用范围已经从诗经进入了大唐，他进化了……

“有啥别有病，没啥别没家。”

——河北承德 臧海兵

VOICE MP3里放着“Kiss Me Goodbye”，现在的我有点儿伤感。和电软这个朋友一起走过了四个春夏秋冬，时间真是过得好快啊！小夜子主持闯家也有一段时间了吧，这是我给电软的第一封回函，请原谅我这四年间只是默默地关注你们。

学习的压力很大，还有很短的时间就要高考了，家里的PS2已经很久没开机了。为了前途，这段时间不得不和电软分开。老朋友，等我再来找你的时候，你还会不会记得我的名字……

小夜子，kiss me goodbye，等我的好消息……

From 四川泸州 黄文龙

此情此景下说出的kiss goodbye，还真的无法拒绝呢。不过也不要那么伤感啦，实际上暂别的时间也没有几期吗，很快就又会回来的。从言语中能够感受到你那默默的关注很用心，谢谢。

说到时间这个东西，确实走得很快，这转眼间06年几乎就要过去一半儿。世界在瞬间就会改变很多，但我想，总有一些东西是不变的，它让互相找寻的双方都能发现彼此——我们永远是电软、永远是家；而你，和你的名字，也会永远留在家人的名册上。

VOICE 家人总是一看到我玩游戏就说我太沉迷，可和朋友谈游戏时，他们又说我太浅薄。在去年你们的那个“游戏中毒自测”中，我只有3分，是LU吗？17年的LU吗？因为我堂哥是开游戏店的，五岁半我就喜欢上游戏了，也不断地玩。兴趣是有的，可不沉迷，在朋友眼中我更是和他们沾不上边儿的LU。真不懂LU和CU的区别，不过这不太重要吧，知道自己喜欢就好了。对！很喜欢。

From 广东广州 邬国华

嗯，说得对，喜欢就好！所谓LU和CU之类的概念，绝不是把玩家分成三六九等的标签。当初索尼提出这样的概念，也只是从一个人会对游戏投入多少时间和精力的角度出发，来把受众分类，以明确自己的目标用户群而已。本应是中性的词语，却渐渐被赋予了过多的意义。

游戏随便你怎么玩，只要能让自己舒坦就好，不需要外界来评判自己是否快乐。

每个人都有支配自身的自由，那么花多一些时间到游戏上，就相对容易成为CU；反之，一般就是LU——但这又怎么样呢？叶子不觉得这还能引申出什么档次之分来，无非是个人的选择罢了。而且话说回来，时间的总量是一定的，你在游戏上是LU，那么反而有余裕在生活的其它方面做一个CU。

VOICE 最近几期都觉得荇菜很有文采呀，前途光明啊，去写书吧！

From 山东淄博 王达

耶？你这话说得还真是时候，巧了，这期荇菜同学的手札可以说是相当配合了你一把——往上看，他这短短几百字不是一般的引经据典。还别说，他这顶帽子戴得越来越像文学青年了。出书的事你别急，现在不正流行博客出书热吗，等荇菜的手札再攒多点儿，就结集出版，名字就叫《荚菜子手记》。



“我们的目标是——扫除游戏盲！”

——山东济宁 吕龙欣

VOICE 这一年叶子的眼睛明显红了不少，大概是看信看得吧。木头最近的出场率好像有些下降，看来木头是个受虐狂，没叶子“光合作用”他是活不下去啦！

From 河北张家口 郝昱

我眼睛变红你是咋看出来的？叶子倒是觉得最近在插画里自己的眼睛颜色好像有变浅的趋势……难道你拿到的书的油墨重了很多？

木头最近出场率下降了？想来很有可能吧，之前那段时间叶子都不在，那就更没人搭理他了。平时我是看其可怜，才捏上两下折腾折腾他的，不然木头搁在角落里早就落灰了，恐怕脑袋上连蜘蛛网都有了。但即便这样，他非但不对我感恩戴德，反而常常拆台。好孩子千万不要学他。

连续技是需要有修正的啊！



著子

●四五月之交，北京春天的三大“绝招”——大风、黄沙和杨絮像combo一样如约而至，于是我这个“骑车通勤派”的每天早晨都被弄得灰头土脸，宝贝的自行车也动不动就跟掉沟里一样，车身上一层浮土，擦都擦不过来。可如果要改坐车上班，又会撞上北京不分季节的另一大“绝招”——环路大塞车，不提早一小时出门准迟到。难煞人也……

●听说PS2上要出《机战OG》，PSP上要出《高达G世纪》，我这个隐藏在编辑部中的机器人迷又陷入两难抉择之中。OG的战斗动画实在好看，G世纪的改造系统又实在好玩，两边都买的话……看来玩机器人果然需要大笔“开发”资金。

叶子说：唔，著子要是不说，我还真一直不知道他原来是骑车上班的。我说他怎么能每次都那么准时呢：早上9点，端端整整地坐在那，当然了，一脸灰。

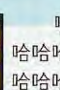
“在生活中闯出自己天地，在游戏中闯出自己世界。”

——江苏南京 王星宇

我练成新的秘技——5个星期没吃早饭，这可是托了NDS的福，不过还有两个星期就可入手了，好高兴啊！这是值得的。

另外为了表彰木头在前几期上COS得“出神入化”，特献上儿歌一首：“两只木头，两只木头，跑得慢，肥得欢。一只减肥失败，一只长发飘逸，真奇怪，真欠扁！”

From 四川广汉 陈媛媛



啊哈哈哈——这不是排版错误，我确实就是笑了这么长时间。这首儿歌唱得实在是太解气了，而且很生动形象，赞！

但叶子必须实事求是地说，木头的减肥倒真是成功了，谣传说他是天天背着自己的HR36彩电下楼跑步，才得以在短时间内收到这种成效的。

不过不吃早饭可不好，木头可不是靠这个减肥的。



最近在厕所照例拜读电软时，突然灵感大发，感觉应当在厕所里放一书柜，把电软全部放在里面。这样既不会因为平时总看而被老妈骂，又不会浪费在厕所中的宝贵时间。但转而一想，如果我忍不住想看而总往厕所里跑，会不会被老妈误会得了什么病啊……

From 天津 陈鑫



放一书柜倒不难，不过你父母去卫生间的时候难道就看不到了吗？不过倒也有办法，比如你可以把书柜伪装成洗衣机的样子——或者你干脆把书放到洗衣机里不就得了……呃，叶子这个好像是馊主意。其实对于老妈会误会的问题，也是可以解决的——很简单，你真的得病不就可以了，那就不是误会了。比如你可以故意让自己吃坏肚子，这样你就可以名正言顺堂堂正正光明正大地一趟趟地跑厕所，到时候你不想看电软也得看……

玩游戏，就要和它睡觉、吃饭，培养感情。这样它才会跟你心灵相通。

From 云南曲靖 徐俊雄

叶子一开始有点儿眼花，很自然地以为“吃饭”后面还有个“洗澡”——不禁大惊：把游戏泡在水里就糟了吧，要是主机岂不就彻底完蛋了。后来才发现是自己犯困发晕了，于是决定去洗个澡清醒一下；岂知洗完之后愈发困了，不知不觉就睡了过去，连头发都还没干……可想而知第二天早上成了什么发型，简直前卫得无以复加，为了收拾头发，直接导致叶子那天早上迟到了半个小时。

唔，我好像说跑题了，开始胡言乱语了……不行了不行了，真的困了，我要抱着游戏去睡觉了，我要去跟它培养感情了……

我想在家里说一下Game Bar，可能与叶子说不是很合适，因为叶子不是责编，但还请叶子跟大家讨论一下。

Bar刚开始的时候还是很不错的，反映了一些玩友在游戏过程中的轶闻趣事、亲情友情，甚至有几篇感人至深。但是，现在的Bar真的不好看了，不是俗，而是让人感到有些虚无缥缈的味道，也好像有点儿小资情调了。我一向认为，游戏是主体，而不是某类某类情感的载体。我不否认通过游戏，确实会让人产生一些无法通过其它渠道获得的感情意识，但游戏与生活在一定程度上确实应当是分离的。

From 贵州黎平 苏阳昭



这、这、这可以说我是被无视了吗……Game Bar的责编就是我啊，而且近两年来也一直都是我。啊，我要写一个惨字……

说回你提的意见来。我原话照登，但说老实话，叶子有些没看明白。你有些地方的用词确实指出了Bar在个别时候存在的毛病，比如说“虚无缥缈”——有时我对内容的控制的确不太合适。但整体措辞又让叶子有些摸不着头脑了——你大概是想建议“说游戏的事儿，而不是拿游戏说事儿”？是这样吗？但其实无论哪一种，都不是唯一正确的存在，都要给其它的风格以空间。游戏可以与生活分离，但别忘了，我们不能。

“游戏给我们的快乐果然与主机机能无关啊！”

——上海 曹伟峰

回函表要我填的东西太多了，我填了一晚上……我可以少填点儿吗？如果像考试一样必须全填满的话，这很可能是我最后一次写回函了……

From 辽宁盘锦 戴国刚

啊抱歉，让你想起了考试这种败坏心情的东西。没关系的，回函表当然不是强制要求填满的。除了勾选的项目应该不花费什么时间以外，对于那些需要填写的回答，如果你觉得没什么想法可说，就不必勉强自己写——还是那句话，如果没能让读者产生感想，那是我们做得不够。回函卡的填写是相当自由的，如果你写到一半想画幅图案来表达一下想法，也都OK哦。



自从叶子同学病危以来，我坚持天天在三栖人论坛上等候她是否会“闪现”一下。后来和大家讨论得出了一个结论——当论坛的商业目的达到之后，小编们就忘记论坛的地址了。叶子作为灌水区和TV Game区的斑竹，还真是一次也没登陆，难得啊！

From 山东济宁 无尘剑

为什么期待病危的叶子还要去闪现一下啊，我病倒了，自然是老老实实躺在家里休息，难道还不时去亮个相然后让大家同情一番再心满意足地走掉？那样岂不是在做秀嘛。

“忘掉论坛地址”这话可不好乱说哦，叶子在工作期间可是每天都会去看的。只不过我的回复集中在杂志讨论区罢了，不信去搜索一下就知道了。你看到我没登陆，可别忘了论坛有“隐身”功能的。

分不清May和纱梦的家伙



大怪

●很多人不知道大怪超喜欢漫画的，最近在追看尾田大神的海贼王不能自拔。我不怕鸟山明fans不高兴，个人感觉这部作品甚至可以与《龙珠》相比肩。在热血之余这部作品的剧本推进手法与环环相扣的各色势力真是犹如神来之笔，佩服尾田先生的剧本控制能力与角色塑造手法，但愿这款名作不要到最后的结尾出现什么瑕疵。还有，我最喜欢的角色便是三本刀卓洛了，那为追求梦想至死不屈的信念能打动任何一个男子汉！

●GGXX SLASH真是不应该碰，这一碰就扔不下了。现在大怪正在苦心钻研两个所谓的“民工角色”。我就不信了，不能将这民工升华计划完成？！谁说民工不能获得胜利了，我便要将PO的压杀发挥到极致（FAB，CS便是我的大偶了）！46STEP抵消完全无失误目指！

叶子说： 这个人疯了。

哇他西挖傻瓜低斯



雪飞

●上期被叶子恶搞了一下，我真的是一个很谦虚的人，所以大家可以叫我战略达人、战棋达人、历史达人以及抽风达人、发呆达人、犯弱达人、气人达人，但是千万不要叫我异度达人！

●由于最近经常有攻略任务，所以经常在家里写攻略，虽然可以省去上下班奔波之苦，但却要持续将近一周的地狱生活。最初开始打攻略时，我还能坚持正确坐姿，但顶多一日后我便半躺在床头，一天二十小时左右地直盯着床尾的电视。很多时候连起床叠被都被我省略掉，因此经常是身上盖着被，手柄和双手都隐藏在被子中，乍一看会让人误认为我在半躺着发呆。因此某日，母亲大人的友人来家中做客，由于我一直忙于工作忽视了礼节，只是敷衍了事地叫了一声阿姨，结果让她误认为我在跟病魔做斗争，偷偷地问我母亲：“你儿子是不是得什么病了？”母亲大人的回答又让我欲哭无泪：“放心，别人是身残志坚，我儿子是身坚志残！”

●我要看达明一派演唱会！虽然现在知道他们的人很少，我还是想看！

叶子说： 魔王的这幅用语言描述出来的自画像实在是太形象了，整个一个老年痴呆的先兆……这要是这么躺一个礼拜不就变木乃伊了吗……

嘻哈浪小僧



小沛

●不知道大家五一过得开心吗？小沛可是非常高兴啊（和上次手札不一样，大家谅解）！因为我发现，没有了女友的陪伴，原来生活也可以这么美好！每天上上网、练练吉他、自己做饭、出去拍照……不知不觉也幸福地度过了七天。我可不是无情无义的人，只不过我知道，当有些事情无法改变的时候，你只有用微笑去迎接。

●这些天，大家都以为我和女朋友分手了。其实不然，我们只不过是开始有了各自的生活，这一点对于我来说尤其明显。现在的年轻人啊，可能热恋的时候轰轰烈烈，一旦习惯之后就开始厌烦，那么何不事先就让彼此之间一直保持距离呢？再次声明：我现在是半失恋。荇菜！你不要指望我和你一样打光棍！

●这期就不谈游戏了，五一啊，我们也要歇歇……

叶子说： 坚强的小沛，乐观的小沛，什么都能说出来的小沛……



VOICE 由于条件所限，每次都买人家看过的以前的电软。这是第一次鼓起勇气给家里写信，因为我觉得太委屈了，自己心爱的几本电软今天全被老师拿走了，还说我没出息。我当时只想哭，并不是因为她说我，而是我那几本心爱的电软，我的唯一……

From 辽宁大连 王辉

如果可能，我希望那位老师能看到这些话。对游戏有偏见，可以；认为电软不是好书，也可以——但请不要对你的学生做出"没出息"这种评语，这不是一个为人师者可以说的话。随随便便就把别人的将来否定掉，这有辱"教师"二字。可能你觉得这只是顺口一说而已，但就是这种不时的"顺口一说"累积起来，就可能会把学生的自尊和自信毁掉。请把眼光放到别人的亮点和优点上去；生而为人，是需要鼓励的。

王辉读者，你做得很好——不要在意老师对你说的那些话，那只是一时气话罢了，把它们丢掉就好。电软没了没关系，那只是个物质的载体而已，从你最开始翻开电软的时候，你就永远是家的一员了。



"只要快乐，什么都好！"

——山东滨洲 刘松

VOICE 作为一名面临中考的学生，我的游戏时间被无情地剥夺。与我陪伴的只有一叠比山还高的练习，还有那永远的电软和掌机迷，我有时不禁想，我的电软何时才能和那叠练习一样高……

这一次中考后，我准备到麦当劳打工，体验一下生活，亲手挣钱圆我的PSP梦（时薪5元，汗……）

From 福建 兰陈丰

一样高吗……总有一天，会的。电软会一直做下去，而你的题海生活总会结束的；虽然现在只能服从于现实，但总有一天我们会用时间来打败它。

到麦当劳打工很好啊，社会实践与攒钱两不误。可能的话，叶子建议诸位攒钱买机的同学都可以参考一下，因为流行的"不吃饭攒钱法"实在是太伤身体，大家要多多保重才是。如果自身情况允许，大家不妨在不久之后的暑假期间走入社会实践一下。打工自助是一件令人感觉很充实的事，你会有一种真正的人生RPG的感觉哦——当然了，工作的选择也很重要，千万不能只注重工资，安全是第一位的。

VOICE 叶子姐重出江湖了，恭喜恭喜！小沛可是尽心尽力了，不要打他，也不要骂他，更不要咬他啊！还有就是多吃点儿，多穿点儿，预防疾病。我们一个月后就要考试了，中考，挺累的。心想考完试后一定要玩它个天翻地覆。最后还有一个问题，平常叶子姐都喜欢欺负谁？

From 黑龙江肇东 王雪

对于小沛吗，我不会打他，也不会骂他，更不会咬他——因为还没有轮到他。别急，首先被欺负的当然是木头，饭要一口一口地吃，人要一个一个地欺负。再说小沛最近好像混得有点儿惨，而叶子的优点就在于从不落井下石，我想不妨等到他快爬上来的时候再推下去。

问起叶子平常都喜欢欺负谁吗——很简单啊，除了自己，我谁都喜欢欺负。你别往右看，右面的图里画得我好像很安静的样子，其实你知道我摘西瓜是想砸谁呢吗？

VOICE 真正成为阎家的一员还是在今年春节之前的几天，当我到快递公司取回邮购来的PS2时别提有多兴奋了！那天晚上我是看着PS2睡着的（笑）。和如今大多数中国玩家一样，我曾经只是一名纯粹的PC玩家，那时PS2对于我来说是遥不可及的梦想。我知道直到今天也有很多中国玩家梦寐以求着PS2，所以我是幸运的。

今年寒假前，我终于向老爸提出买PS2，而且他爽快地答应了，有这样的老爸，我也是幸运的。

对了叶子，整死木头吧。其实，我和木头没有什么深仇大恨，可是上周一次晚上出门，我的自行车愣是卡到一块木头结果摔了个人仰车翻……

叶子，应该为我报仇吧~

From 福建漳浦 绯橙



其实叶子有时会想，可能我们需要的只是时间——等我们这一代成为社会中坚的时候，也许那时社会对游戏的观念就会有很大改变了吧，也许那时的年轻人就不会再感慨为什么开明的父母这么少……但这一切，还只是也许；在那之前，我们要保护好自己的纯真、自己的梦想，不要让它们被污染。

看来大家对木头早已是忍耐多时了啊，等叶子这一回来，怨念就大爆发了。没问题，叶子自然会替你报仇，不过咱整归整，但他要是一次挂掉以后不就没得玩了，所以说，做人要克制。你翻到下一页，看看你叶子姐怎么给你出气。

我要道袍！



北斗

●自古武术出少林，原本打算五一期间去少林寺一游，不过考虑到黄金周这些地方肯定人山人海，去的话肯定少了许多气氛，于是将目的地改为内蒙古大草原。别人进来，我们出去，算是为节日期间的首都减少一下人口压力吧。

●假期之后北斗就又要再老一岁了，看来得抓紧趁着这几天在小沛面前多炫耀一下自己的"年轻"了。每次因为这个原因看见比我"老"上那么一点点的小沛同学咬牙切齿的模样，还真是有够惬意。

●GBA上的《最终幻想4》发售没多长时间，就有国内的汉化小组放出了完全汉化版，不但速度相当之快，汉化素质也非常高。北斗最近也算是小小沾了一把光，重温旧梦。

叶子说： 华尧似乎很喜欢给北斗配上僧装……而且貌似北斗穿上这套衣服也很配，也许他真的应该去少林寺？

VOICE 基于一些个人原因多年没买电软了（虽然第一本杂志买的就是它），不过如今再拿到电软，我只能用"惊奇"来形容，变化太大了，进步很多，而且我喜欢的"大墙"和"龙哥"都在（哎，激动中）。

闲置的那几年，我几乎与游戏脱离。这次拿到电软又唤回了我对游戏的热情，我会继续支持电软的，并重新找回那份逝去的热情，谢谢。 From 天津 张雅静

VOICE 爷爷白内障住院了，看到他痛苦的样子，我心痛。又想想自己玩游戏的样子，我已经500度近视了……各位小编，各位家人们，"看得见"是一件多么美好的事啊！游戏要玩，身体也要健康，否则得不偿失啊！ From 上海 张宏丰

VOICE 其实最近我也得病了，肺炎啊，刚开始还以为是SARS呢，我的小命差点儿被它吓死了。当前季节是疾病的高发期，因为细菌啊病毒啊什么的也跟小花小草一样开始起床了，所以提醒家里的诸位一定要注意身体健康。 From 新疆克拉玛依 谭睿



VOICE 在这个世上，我有两个家，一是"闯家"，二是自个儿家，这两个家都给了我温暖！ From 陕西西安 孙博闻

VOICE 不是英雄，不玩战国，若是英雄，怎能不玩上个通宵。最想见到的对决：吕布VS本多忠胜；赵云VS真田幸村；曹操VS织天信长。 From 辽宁鞍山 张硕

VOICE 封面要好看才行，赠品要精美才行，电击要更好才行，攻略要详细才行。 From 广东茂名 李春林

VOICE 回首过去闯家的光辉岁月，遥望明天依然海阔天空，只想对你说一句真的爱你！期待有一次能将自己的话登在闯家上，如果能在家中看到自己所说的，那是多么令人高兴的一件事。我要回家！ From 北京 岳欣彬

VOICE 近来发现自己最大的娱乐方式竟然是看电软等杂志，PS2被丢在一旁，N天都没有碰了……汗，莫非我是为了看杂志才买了PS2和PSP的？汗，难道自己已经成了不正常人类了吗？ From 河南郑州 贾威

VOICE 不知道各位家人的愿望是什么，不过现在的我十分想要PS2。我有一位同学家里沉睡着一台多年没动过的PS2，可他却对我说："PS2没劲！"啊，听了这话，我的心好像龙珠一样分成了七份飞向不同的方向。希望各位有PS2的一定要好好珍惜。 From 北京 高原

VOICE 时间越来越少，游戏越来越多，作为高三的学子最痛之处莫过于此。为了前途只能放下更多，但愿高考之后，我的PS2能禁得住我蓄力已久的无双…… From 浙江杭州 吴思斌

VOICE 闯家是闯关族们最喜爱的地方。玩累了，我们可以在这里尽情休憩，享受家的舒适；郁闷了，可以到家里来调节情绪，品味家的温暖；高兴了，也可以到家里来，和大家一起分享这快乐的时光。家永远是家，无论走到天涯海角，我们都不会忘记。 From 天津 泥梦阳

斩立决



●这期应该是"闯关族的家"位置最靠后的一期，没办法，E3大过天。

●本期并没有制作专门的DVD，一方面杂志成本确实太高了，另一方面编辑们希望能够把精力都花在本期杂志内容上。相信本期的E3报道也能够让大家满意，影像方面本期和下期都会是关于最近新作的报道，敬请留意。

叶子说：**抱歉了木头，这期读者的呼声太高。而且你这次的手札也写得实在太少。这就叫：天作孽，尤自可；人作孽，不可活！我正式代表人民代表政府代表党——处决了你！**

"长大真好，看着电软一步步成长感觉更好。"

——北京 刘凯













"电软有点色，每个月都要勾引我钱包里的RMB。"

——广西南宁 方培俊

VOICE 叶子姐，我看电软都有一年了，但还不知道电软编辑究竟有哪些（惭愧中……），只知道阊家由木头与叶子扛着。所以希望叶子告诉我电软总共有哪些小编，都分别负责什么啊？

From 四川泸定 袁国竞

阊家里是我们俩主要出来丢人现眼的……啊不不，是穿针引线的，但其实所有的小编都汇集于此哦。现在编辑手机里的人，再加上龙马和龙哥，当然还有叶子自己，就是我们现在的电软阵容啦。

木头和PERFECT是我们这一伙邪恶势力的头头儿，等级很高，拥有很多无耻技能，理论上是打不过的，只有在家的结界里面，他们的能力才会被大幅削弱，这时候就任人鱼肉宰割了。

其他编辑负责的固定栏目，其实你只要注意相应的署名就OK了；比如猴子负责日文地狱，北斗负责科普园地，大怪负责格斗天书，龙马负责秘技天地、电玩产业论等一系列栏目。至于每期的特别策划以及攻略部分，当然不会是固定人选的，要根据相应的题材和游戏，结合不同编辑的兴趣和特长来分配，当然了，其中也是有几个"攻略主将"的——猴子、荇莱和雪飞，这三位就是经常要熬夜死啃游戏的英雄。

你可能会觉得著子在杂志中相对露面甚少，其实他还要负责游戏批评的制作，是很辛苦的哦。

VOICE 我想对叶子说一句话就是："你笑起来挺可爱的。"

From 辽宁大连 张宏伟



嗯……是……吗？那我不笑的时候呢？你是不是想说挺可怕的？其实我笑的时候好像还真不多，在家里尽是各种稀奇古怪的表情。我在前面捉弄木头，华尧就在后台捉弄我。

VOICE 阊家是我家，阊家壮大靠大家。我是刚加入电软和掌机，请各位大哥大姐小编们多多指教。小沛喜欢格斗游戏，我也很喜欢，因为我是个很内向的人，整天被班里的人不是搞恶作剧就是欺负，而我就通过玩格斗把里面的人痛扁！

From 广西玉林 李金潮

呃，这可不太好，靠游戏来逃避不是一个长久的好办法，应该在现实生活中拿出一些勇气来抗争；否则你会越来越满足于在游戏世界中得到安慰，而对现实身边的事感到麻木。叶子不是建议你跟他们打一架，而是其实有的时候你只差爆发出一点点火气。做人也不要太老实。

当然了，请注意，这和我虐待木头是有本质区别的，不要在家里看我们乐在其中就觉得这在外面的世界里也是正常的事情——正常才见鬼，我们这主要是为了逗大家开心的，在现实生活中我们可不要用这种方式拿别人寻开心。

VOICE 写给大怪，你在之前某期手札里写的那一句"SAMMY……厚道！"引起了吾的无名业火。吾绝对是一个正宗正版支持者，现拥有PS2正版游戏百余张，D版数量为零！GG系列至今为止在PS2上已出过5作，吾拥有前面4作，但最新一作决定不再入手。为什么？好好比较一下这几作有何分别？厚道二字是否要加上引号？！

From 广东深圳 卢宏



叶子也算玩过一些罪恶工具系列，这几作一路过来的分别和进化还是不少的吗。各种新角色和新招式就不必说。系统方面的调整也是显著的，比如此前Burst和FRC系统的引入；而且纵观每一代里，很多角色的性能都在发生变动，以其达到更好的平衡性和衍生出新的战术来（当然了，也有做得不成功的时候，比如Reload的初版，平衡性上就有很大问题）。这次Slash中KY的强化以及Eddie的削弱就是比较明显两个例子吗。

VOICE 一直总以为自己才是这宇宙的中心，一切都得围绕着自己而转；在家长、老师眼中，我大概只能以"罪大恶极、无恶不作"来形容了。抽烟、交女朋友、玩游戏、打篮球……我的学习生涯就被这些充斥着一直到高三……

眼看着黑板上的倒计时，而我却过得越发迷茫，浑浑噩噩。上星期周考上正玩着"高级战争"不可开交，班主任鬼魅般已在身旁……走时带着我的SP温柔地留下一句："考后去办公室……"

结果是出乎所有人意料的，我是哭着回来的。班主任只留下一句："小子，你也高三了……"接着我迷迷糊糊地拿着SP走出了办公室，风刮得脸好疼，刮得眼泪都出来了。突然"嗨"的一声，SP变成碎片，我在心中默念："对，小子你也高三了……也该学习了……"

From 江苏盐城 黄升

"不就是个考试吗，来吧！哈哈哈哈哈！"

——四川都江堰 高熙

我有《霸王大陆》——Look!

●最近在网上疯狂下载模拟器和ROM，尤其是8位、16位主机和90年代街机的游戏。很多人觉得这些游戏过时了，我却从没那么认为。也许怀旧是一种心态保守的体现，但是如果有人问我为什么这么喜欢旧游戏，我只能说，因为现在不像游戏的游戏越做越多。其实不只是我，大家都很喜欢经典的作品，前两天我的一张街机模拟器光盘还被小沛他们借去play了呢。

●4月底的游戏大作浪潮已经过去了。接下来各位玩家和小编们关注的当然就是E3大展啦！这次我们一些人虽然不能到一线采访，但是后方的工作往往更加辛苦。尤其是考虑到中美两地之间的时差问题……呼，这些夜晚的加班果真如同修罗界一般严酷，好在我们已经麻木，啊不，适应了……

猴子

叶子说：猴子同学你扔在电刑室那些FC、MD、SFC还打算要么……

我去美国了你会想我吗？



PERFECT

●去美国大使馆办签证真是苦差使，光排队就站了两个小时，夸张点儿讲，混乱程度可以与去北京站买火车票媲美，幸好有叶子MM作陪，要不以PERFECT的急性子，面对签证官的时候真不知要胡言乱语些什么。接待我们的是个美国大胡子，坐得很挺拔，眼睛也很有神，问的问题细致入微。排在我们前面的女孩竟被盘问了半个小时，看得PERFECT不由得心里打鼓。好在自己准备齐全，加上同事的英语超强，终于成全了我们的美国之行。

●NDS的FF3让PERFECT大吃一惊，画面全部重新制作，非常精致，如果PERFECT是NDS玩家的话，这个游戏肯定首选。

●革命正式定名为"Wii"，如此称呼让PERFECT有些摸不着头脑，似乎不像任天堂主机的名字，不知含义是什么。不过这样一来，Nintendo Wii的缩写就变成NW了，与拳皇某代的缩略名不谋而合。

叶子说：PERFECT脑袋瓜子上面扣的显然是一顶飞行员的皮帽子，没准他曾经学过飞机驾驶。去美国的飞机上如果发生点什么故障，他可以SHOW一把自己的特技……啊，呸，呸，百无禁忌……



VOICE 叶子姐，我还想跟你聊聊零。我玩零系列有一个年头了，自以为算个铁丝了，剧情了解了十有八九。我最喜欢的是"红蝶"，不知道你喜欢哪一部作品？零是最感人的角色，现在给你写信的时候我还听着"蝶"。你想啊，一个弱女子，我都受不了那份恐惧，情愿一了百了死了算了，但她与怨灵战斗的同时还要寻找姐姐！在打第七刻的时候，相机丢了，而纱重一会儿又来追一下，被摸到就是即死……那会儿我是哭了的，一来设定太夸张了，二来就是零那种"至死不渝"的精神！不知是否有同感？

From 四川成都 陈坤

我最喜欢的一作，当然也是红蝶了。我觉得那是故事讲述得最凄美，气氛刻画得最艳丽浓重的一作，悲伤的气息似乎要一直扑到你心里去。在零寻找姐姐的过程中，我的心也渐渐被拉入了那片悲凉浓重的黑暗。那黑暗中有可怕的事物，但似乎还有一种诱惑的存在，或者说，羁绊——在游戏中，是姐妹间的不离不弃的情感；在游戏外，则是这几近完美的故事讲述带给我的强大吸引力。

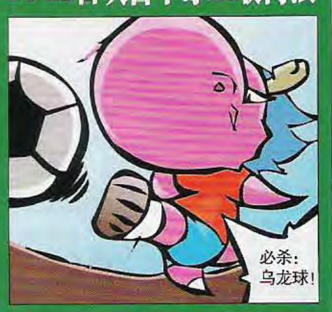
说实话，刺青之声在整体节奏上的控制有失妥当，带给我的震撼就远没有红蝶那么大。



386
妖怪集合!!
权威鉴定
究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
超厚!
416页
POKéMON
收藏大图鉴
第一版没赶上?第二版别错过!
全386种妖怪能力彻底解析!
口袋系列十周年纪念!
第一版没赶上?
第二版别错过!
收藏大图鉴
定价:28元
最后的机会
5月23日上市
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录! 前所未有的海量资料集结
邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



FF12召唤兽不净王取得法



■问：小弟有几个问题，想向您请教一下。1、FF12里的召唤兽不净王到底怎么得啊？我打过了六号任务也得到了水门的键和空家的手纸，可之后按手纸上的说法“东南东东南西南东”去打水路里的四个水闸结果打到第六次西的时候就打不了了，我也分别去了第一处理区的左右两边，可是没什么发现！取得召唤兽的地点应该是破解了水闸，谜题才会出现的吧？这个问题电软和FF12的攻略本中都没有提到，所以还请龙哥在百忙之中给小弟指点一二。2、漂移的具体操作方法到底是怎么样的？我玩的是GT4，过大弯的方法和普通弯一定不一样吧！

（北京 刘禹佟）

■答：1、FF12召唤兽的问题，不净王キュクレイン在ガラムサイズ水路的第1处理区，打倒之后可以获得50点LP。取得方法如下：首先讨伐怪物“ホワイトムース”，得到“水门のカギ”；将ガラムサイズ水路的中央制御区画的“第4区”与“第11区”的水位制御装置闭锁；到第4处理区辅助水路南方，将“第1区北・水位制御装置”闭锁；回到中央制御区画，然后将“第3区”和“第10区”的水位制御装置闭锁；到第3处理区辅助水路南方，将“第1区南・水位制御装置”闭锁；回到中央制御区画，将“第4区”和“第3区”的水位制御装置闭锁；前往第1处理区（注意：在这里行走的时候，HP会因为有毒的污水而减少，所以要给所有人使用リジェネ魔法）。打BOSS的时候多使用ドンアクガ、タクシク、スロウガ等魔法，兼顾回复，多使用エスナガ、万能药、ヘイスガ等辅助魔法和道具即可。2、GT4玩漂移需要注意这么几点：入弯前按照提示刹车降档到适当的速度后，再做Drift起始动作，防止汽车形成漂移后冲出赛道或者撞到墙上；选择适当的漂移线路，严格遵循“外内外”跑法，如采取“内内外”则需要降低速度；作出漂移动作后慢反打使在车身横向移动的同时，前导向轮行驶方向仍追寻外内外，防止赛车马上掉头；作出起始漂移动作后松油门，慢慢加油门，或采取点油，出弯前慢慢把油门送满；在成功的通过弯心后，在配合油门的情况下，把方向盘打正，慢送油使速度加起来。以上只是一些比较基本和实用的技巧，想要熟练掌握漂移这一技巧，还是需要反复练习才能实现的。

龙哥您好：看了《电软》好多年，给您写信还是头一次。我想买一台掌机，选来选去决定买GBM，因为它小且轻，听北斗兄说它拿在手里很充实，舒适，又可以换面板，所以我决定买GBM，以下有一些问题想向您请教。1、不知您是否记得，今年第1期电软新闻眼中，在一幅神游MICRO图片下面附有一行话，原话是这样写的：FC版神游MICRO的做工比其它版本精细很多。——难道是说神游


↑FC限定版外表制作的相当漂亮。

MICRO普通版本的做工不够精良？如果是，那与日版相比呢？2、神游MICRO限定版也附带面板吗？3、神游会不会发售新式面板？4、播放君在哪能买到？多少钱？5、请您推荐十款GBA游戏（从出至今）。

（北京 叶孝峥）

1、我想这是你理解方面的问题，“比……精细很多”的意思是指以前的就做工精细，只不过这个限定版做工“更加精细”而已，并不是说以前的做工就不精细。至于和日版相比，龙哥早在热线中说过许多次，现在绝大部分游戏主机都是在中国大陆生产的，不管什么版本，做工和质量上是一样的！2、FC20周年限定版的神游GBM没有附带别的面板，毕竟买它可就是冲着其外形去的嘛。3、目前为止，神游公司还没有透露新面板的发售计划。4、日版的播放君在我国比较少见，一般游戏店中也很难找到，想要购买的话可以去一些专门的游戏网站看看，上面应该能找到，价格大概不到400；至于神游公司原本宣布要发售的行货播放君，目前还没有新消息。5、这个，好像龙哥已经推荐过无数次了……

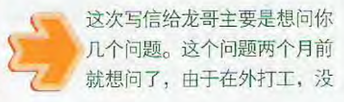
龙哥：一直有个问题，您为什么不去家里坐坐呢？很期待知道龙哥是怎么过日子的，有几个关于新主机的问题，希望龙哥抽出时间解答一下。1、《N3》画面很好，是否是XBOX360的极限？2、PS3与革命会采用何种存档介质？都采用BD吗？3、NDSL会否降至千元以下？其游戏容量都不大吗？为何可以烧录进GBA卡带？是否影响游戏质量？4、传闻PSP会出新款，就是带内置摄像头的，真的吗？问题较多，希望龙哥给予解答。

（江苏镇江 李戏水）

热线和家不就是隔壁邻居么，呵呵。1、当然不可能是。“N3”可以说是目前XBOX360上在画面效果上做的比较出色的一款游戏了，再加上场面宏大敌人数量众多，所以玩起来会觉得相当爽快。一般来讲，每代主机的前期作品对硬件性能的发挥上都比较有限，要想熟练掌握新主机上的开发技巧和发掘出其全部的潜能，就必须要花费相当的时间和积累丰富的开发经验才行，所以真正能发挥主机硬件性能极限的作品往往都在末期才会出现，“N3”自然不会是XBOX360的极限。2、PS3采用的是BD蓝光，革命采用的应该是单面4.7G、双面8.5G的光盘，具体技术细节可以参考本期E3展的详细报道。3、近期之内应该没有这个可能，毕竟NDS在我国才刚刚到达一千大洋的价位，NDSL在售价上要比NDS贵1400日元，也即差不多一百人民币，再加上又是比较热门的主机，其前段时间在国内市场的价格就比较混乱，如今稍微稳定了一些，也是在一千五百左右，要降至一千以下还需要等上相当一段时间。NDS上游戏的容量差别非常大，大的有达到1Gb的，小的则有仅仅64Mb的，GBA卡带可以烧录一些容量比较小的NDS游戏再通过刷机来玩，不会影响游戏质量。4、是有这个传闻，不过索尼官方还没有对此进行确认，可能性上倒还是挺大的。据悉，这个可能添加的内置摄像头并非特殊定制的，而是目前一些索尼爱立信手机上所用的产品，而且库存丰富，可以现货供应。整合的摄像头不仅可以拍摄静态照片，还能录


↑“N3”在视觉效果上做的非常不错。

制视频，并且都能实现与PS3的互连，至于摄像头的位置，就在PSP屏幕下方，现在PSP LOGO的地方。



这次写信给龙哥主要是想问你几个问题。这个问题两个月前就想问了，由于在外打工，没



↑大陆行货版的第一款全中文RPG游戏。

时间，就连这个月的电软都没时间买，请龙哥无论如何也要回答小弟。1、我的PS2不知为什么读不出PS的游戏，而且看DVD还是卡住，我的是中文机型5万型系列一员，以前还读得很好，可最近坏了。2、4代猛将传是否有中文版，3代呢？3、在网上好像有一个国产的RPG游戏《亚克传承・末日之黄昏》，好像是吧，小弟也忘了，不知有没有？4、PS2安装游戏要什么硬件，是否所有PS2游戏只要有硬盘都可以安装，怎么样安装？5、PS2哪些游戏支持联线对战，怎么样联接对战线，对战线卖多少钱？USB接口有啥用？

（福建福州 陶其利）

1、5万系列的一员、中文机型、以前能玩PS游戏？看来你的机子不是06港版就是07台湾省版，毕竟09行货改无法读取CD光盘。从你所说的症状来看，应该是机子的光头二极管被烧了所致，需要更换光头二极管，大概价格应该是在100元左右。2、“真三国无双”系列中的任何一款“猛将传”作品都没有中文版。3、你说的那个，是前两年索尼为大陆行货版PS2主机50009型而特别推出的一款全中文的汉化游戏，不能算是“国产”，该游戏的日文版原作在本刊上的译名是《妖精战士・精灵之黄昏》。4、硬件方面需要硬盘和专门的PS2网卡，软件方面也需要专门的软件（HD-LOADER）支持。并非所有的PS2游戏都可以拷贝到硬盘中，HD-LOADER只能支持一部分游戏，其实这一功能主要也就是把自己玩的最多的游戏拷进去节约光驱寿命而已，对玩D版的玩家来说，并不能节省多少银子。将硬盘和网卡都顺利安装好之后，实际的游戏安装过程并不复杂：首先用HDL的盘引导PS2启动，第一次使用硬盘的话会出现格式化的选项，用HDL格式化以后的PC硬盘就和PS2硬盘没有区别了。之后就是在HDL软件上选择选项来执行相应的操作，安装游戏的话是选择“INSTALL”，选完该项之后，将HDL光盘退出并换入需要安装的游戏盘，按照提示填上游戏名后自动开始安装，等待一段时间后会提示你拷贝成功。以后想玩硬盘上的游

戏的话，只需用HDL引导PS2开机，并选择“PLAY”和想玩的游戏即可。5、PS2上用到这一功能的游戏非常少，基本上要么是像WE那样通过四分插来实现多人同乐，要么是像FF11或是网络版MGS那样的联网游戏，后者的详细操作方法请参考以前杂志上的介绍。USB接口当然是用来接USB设备的啊，比如专用的键盘或是U盘等等。

1、首先我先说谈谈个人感想，就是为什么“革新”无论从画面还是游戏性能在难度方面都要比三国志系列好呢？难道光荣偏向信长系列？不知龙哥是怎么考虑这个问题的？2、听说信长有个特技叫三段构成，可是我在玩的过程中信长都要病死了,可为什么还没有这个技能？只有铁炮系的第四个技能是固有的,但名字是什么忘了，请问龙哥那个三段构成是怎么出来的，还有例如火牛等等，那些特殊特技应怎么样习得？龙哥认为哪个家族最狠最好用？有人说是岛津家，龙哥认为呢？3、有的城旁会有类似魔兽争霸中金矿模样的东西，那应该就是金山吧，请问它有什么具体作用，能采矿吗？4、小弟最近因玩革新，遂对日本战国史和各位名将十分感兴趣，请龙哥推荐一下此类书籍以供满足我的好奇和求知欲。

（北京 王曦）



↑“革新”是大魔王雪飞很喜欢的游戏。

1、光荣确实比较偏向信长系列，通常三国志系列都在信长系列前发售，而光荣公司则会根据玩家反映，对下一部信长作品进行修正。虽然他们也很喜欢三国，但毕竟战国是属于他们自己的历史。2、三段构要进行铁炮技术研究后自动出现，具体要研究几个我也忘了，真是不好意思。固有技和特殊技都是依靠战斗取得经验习得。至于哪个家族最狠最好用就很难说啦，要看选择的剧本，不过信长等大大名都很好用的。岛津家强人不少，而且周围没有什么强敌，铁炮技术发达，算是一个不错的选择。3、那是金矿和银矿，搜索后可以增加收入，但不能向魔兽那样直接开采。4、此类书籍在大陆少之又少，不过最近见到了四本一套，介绍了织田信长、丰臣秀吉、德川家康和武田信玄。想多了解一下这方面的知识就要学好日语，然后看原版书籍，或者是继续关注我们的战国栏目。（大魔王雪飞旁白：不是广告）

龙哥：小弟是第一次写信，现在有事请教您。我的PS2是70006的机器，前两天下午我玩了有不到3小时的游戏吧，就关机休息了，但是到了晚上再玩的时候PS2就坏了，开机没有任何反应，电视一直是屏保状态，而PS2却是开机状态，指视灯也是绿色的，无法关机，但有时候也能关上机。等放了一会又试了几次，偶尔一次二次竟然会好了也能玩，但是还是不行玩不了，有时有开机画面了能读出碟了CG读到了一半机器里飞碟了，转速超快，朋友说是改机芯片的毛病，不是光头因为有时还能读碟，龙哥请问这是什么病，维修需要多少钱？

（北京 张陆）

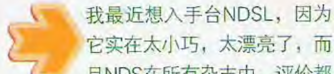
你这种情况实在是比较罕见，龙哥也说不准究竟是什么原因，为此特意就此事征询了几个对PS2主机修理经验丰富的达人们的意见。比较一致的看法就是与改机芯片的关系不大，可能是主板上的某个零件烧毁了，不过可能性最大的应该还是光头出问题了——在我请教的达人中，就曾经遇见过一例和你这个非常相似的情况，当时就是通过更换光头来解决的。你可以考虑这条建议，相信应该会是问题的关键所在。

小弟本拥有一台IDS+M3SD-PERFECT+1G SD卡的。应该说是比较好的装备了，可我把它卖了，买了PSP。我很迷茫，我承认IDS的游戏好玩上许多，同时我也是口袋FANS，可是我就是更喜欢PSP，不知为什么？难道我在乎的只是它的机能吗？在同学的鄙视下我还是这么做了，我对PSP有信心。1、PSP现在的2GB的棒要多少大洋？2、我认为现在2.5的PSP不易出现翻新，原因：PSP2.5以下的价格很高，不会去翻新，而且2.5的价位很低。你说呢？3、现今2.5要用GTA引导才能玩模似器，关于破解进度，龙哥有什么消息吗？4、PSP的Z版盘大概多少钱一张啊？二手的呢？（福建三明 胡嘉）

喜欢哪种主机是个人的选择和自由，不必太在意别人的看法，自己喜欢就行。1、2G棒的话，原装的大概是750左右，组装的则是在400多一点。2、论点正确，只不过论据方面好像不大对劲（笑）。之所以会出现翻新机，其最大的前提条件就是市场上要有可供JS们翻新的“原料”才行。以PS2为例，为什么翻新机通常都是在新主机发售一两年后才开始出现？那正是因为刚发售的时候市面上只有全新主机卖，自然不会有哪个JS会笨到故意把一台新主机弄脏弄坏后再翻新了拿出来卖（那是相当的有毛病）。而是要等到一两年之后，有的玩家把主机卖了或是因为主机的问题太严重无法修理或修起来不划算而卖给了店家，于是有少部分JS们就把这些二手机翻新或是给坏了的机器修好后当作全新机来卖，通过上述这些手段就可以利用这之间的差价牟取暴利，这就是翻新机的主要来由所在。2.5版本的PSP之所以翻新机数量很少，正是因为其“原料”太不充足的缘故。3、现在已经有不少第三方软件可以支持2.5，更多详细破解进度情报，龙哥会随时保持关注的。4、这得看游戏的新旧和热门程度了，新游戏和热门游戏价格会比较贵，甚至可能卖到380、



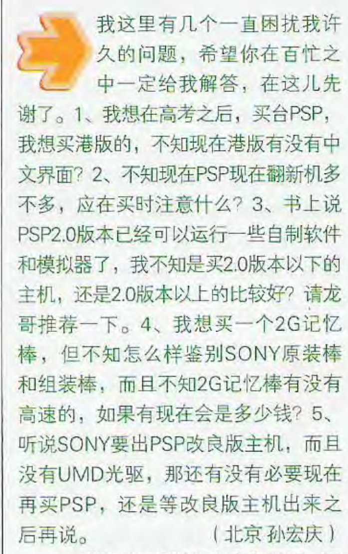
400左右，老游戏和冷门游戏则要便宜许多，一般在300左右或是更低一些。二手的也得看其热门程度和游戏保存的新旧情况，一般都在两百或是稍微多一些，也有少数卖到一百多的。



我最近想入手台NDSL，因为它实在太小巧，太漂亮了，而且NDS在所有杂志中，评价都比PSP高，就是难看了点，如今的NDSL可谓十全十美，不过我听说NDSL不支持烧录卡，这是真的吗？我可不想买台只能玩300多元的正版游戏的掌机，毕竟我是学生，没有经济来源。如果NDSL上真不能使用烧录卡，那我宁愿买NDS，不过烧录卡方面我也有几个问题，请问SC—SD的512MB、1GB、2GB售价分别是多少？1MB=8Mb吗？1GB=Gb吗？有2GB的吗？请务必回答上述问题。

（江苏张家港 陈启帆）

所谓“NDSL不支持烧录卡”那是过时的观点了，当初NDSL刚推出时的确是没有烧录卡和刷机程序支持它的。不过很明显烧录卡厂商和刷机程序的开发者们都相当“争气”，NDSL刚发售不久就纷纷推出了对应它的烧录卡和刷机程序。上期《科普园地》中就有一篇专门介绍NDSL刷机方法的稿子，当然，普通玩家并不需要自己动手去刷机，一般游戏店中都会提供这项服务，多加50元钱即可。SC-SD只是NDS与SD卡的转接器而已，现在价格大概在230－260左右，本身是没有容量划分的。至于做存储媒体的SD卡，其价位一般会比同等容量的CF卡要贵上一点，各容量CF卡的价格可以参考前几期热线中龙哥的回答。正是如此，1Byte=8bit，存储卡方面当然有2GB的。



我这里有几个一直困扰我许久的问题，希望你在百忙之中一定给我解答，在这儿先谢了。1、我想在高考之后，买台PSP，我想买港版的，不知现在港版有没有中文界面？2、不知现在PSP现在翻新机多不多，应在买时注意什么？3、书上说PSP2.0版本已经可以运行一些自制软件和模拟器了，我不知是买2.0版本以下的主机，还是2.0版本以上的比较好？请龙哥推荐一下。4、我想买一个2G记忆棒，但不知怎么样鉴别SONY原装棒和组装棒，而且不知2G记忆棒有没有高速的，如果有现在会是多少钱？5、听说SONY要出PSP改良版主机，而且没有UMD光驱，那还有没有必要现在再买PSP，还是等改良版主机出来之后再说。（北京 孙宏庆）

1、港版的PSP并没有中文界面，不过最新的2.7版固件已经提供和支持包括

【传说】









NDS刷机烧录问题相关



■问：近期买了自己第一台机器：NDS，难免很多不懂的地方请教龙哥。1、有件怪事：我刷过机的DS读D版GBA很好的，但是玩不了《口袋妖怪·绿宝石》，而有一次NDS下屏的GBA标志有了颜色，显示读的此卡，却仍玩不了，更怪的是并非显示进入GBA游戏或无GBA游戏卡，却有DS PAK等数字样，实在无法理解。2、网上介绍刷机过程，说即使断电烧了NDS也没事，重新烧入刷机程序就OK，应该是吧？那关于使用刷机后的NDS玩烧录，烧新出游戏导致DS废掉的问题，可以同样救活？不然先在GBA机器上烧下ROM，再拿到DS上玩应该不致于烧坏NDS，最多死机了吧？3、使用SC-SD，您说可以用软件实现看片等多媒体功能，那M3的优势在哪呢？不会仅仅是只对ROM

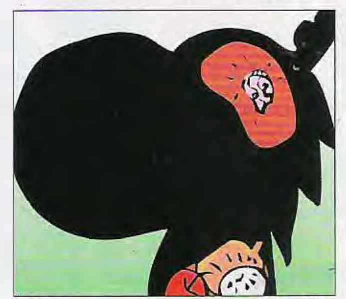
的支持更好而已呢？4、42期PG上介绍的G6，那时卖1000多，简直不是中国人该买的，怎么贵这么多啊？5、近日重新研究了175期上NDS盗版卡的文章，我们这里有家店连NDS都没进货，居然都有盗版卡卖，还是那种包装上完全仿正版的卡，其实能猜到NDS的ROM是烧进去的，那莫非买一张NDS的盗版卡加上火线就可以当烧录卡用了，还是支持DS ROM的，是吗？不可思议啊！（湖北宜昌 老卡）

■答：1、这个应该是D卡的问题。2、这种情况就很危险了：NDS在刷机过程中断电不一定完全可以救回来，运气不好就“砖头”了。烧新游戏机器废掉多半是FLASHME版本比较低导致的，下个V6刷下机器就没危险了。3、M3烧录卡完美支持NDS游戏和GBA游戏，拥有强大的多媒体功能，因为芯片的不同所以看电影解码效果要更加清晰，相比之下SC烧录卡几乎做到完美支持NDS游戏(部分需要打补丁),运行GBA部分游戏会有拖慢，GBA模式观看电影效果比较一般。4、G6的主要特点如下：无需驱动、直接烧录可以直接使用电影卡系列的软件，非常容易地实现电影播放、音乐欣赏、电子书浏览等功能还能实现部分PDA的功能，G6独有的软件“G6 U-DISK Manager”可以实现GBA的ROM图片阅览功能。至于售价问题应该是因为G6 FLASH采用的RAM叫做Pseudo SRAM，它的密度高至128Mbit，一般的烧录卡用的SRAM的密度仅仅只有16Mbit，价格问题应该是这个原因，最重要的就是G6拥有媲美M3的多媒体播放能力，其唯一的缺点就是容量太小，1G只相当于闪寸卡的128MB。5、上次在科普园地的文章中，已经特别解释过，所谓的“NDS盗版卡”其实就是把NDS游戏ROM烧到普通的GBA卡带之中而已，所以需要刷机后的NDS才能运行。但是GBA卡带容量都比较小，所以只能烧录那些容量非常小的NDS游戏，但许多好玩的NDS游戏容量都是非常大的，无法通过此法实现。

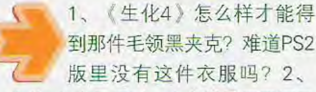




简体中文和繁体中文显示了。2、购买PSP时鉴别是否翻新机的技巧请参考上期热线。3、实际上，2.0版的PSP被完全破解已经有一段时间了，现在已经基本可以当1.5版来使用，甚至连2.5版的破解进度也取得了很大程度的突破。还是那句话，想要玩PSP就必须有所牺牲，不管是购买已经被破解的1.5、2.0版，还是购买更高版本尚未被破解的2.5、2.6和2.7，都不可能如你所愿的以低成本玩到所有的PSP游戏，必须有所取舍。4、直接去索尼专卖店购买就行了，肯定都是如假包换的原装棒，你在北京，非



常方便。有，高价的索尼原装短棒价格在950左右，适合追求高速的朋友，不过性价比方面比较一般。5、“没有UMD光驱”的改良版PSP？虽然各种版本的“改良版PSP”消息在网上流传甚多，包括加装大硬盘版、内置EYETOY版等等，但你说的这种“创意”的改良版龙哥还真是没有听说过，应该没什么可能。



1、《生化4》怎么样才能得到那件毛领黑夹克？难道PS2版里没有这件衣服吗？2、《生化4》中最后时，有个铁箱子里捆了个不知名的东西，我怀疑是开始我救的那条小狗，可是我救下艾什莉后又倒回来也只是调查一下而已，难道真的要打死它而不能解开布袋，是否跟射击度有关呢？3、为何《寂静岭4》里最后会多出一把归服之剑？没用处呀！（四川宜宾 王斌）

1、毛领黑夹克？你说的难道是早期宣传片中的那一件？如果说的是那件的话很遗憾，PS2和NGC的两个版本都没有这件衣服。据我所知，当初在开发的早期，设计人员给Leon设计过这件衣服，但是后来考虑到机能问题就取消了，估计当时就已经考虑开发PS2的版本，所以连同NGC的一起改了，因此在正式版的生化4里是没有这件衣服的。Leon的衣服只有3件：最初的皮衣（后来脱掉变成黑色T恤），NGC与PS2都有的RPD警服，以及PS2里才有的白色西装。2、按照地图上的指示，那应该是个卖武器的商人。但是你救不了他，唯一的用处就是当后面的橡皮僵尸接近时，可以利用这家伙挣扎的声音把僵尸引过去，让僵尸露出后背，这样就可以用狙击步枪打掉它背上的寄生虫了。3、“归服の剑”的作用是将历鬼定在地上使其无法复活。游戏中一共有五把“归服の剑”，但需要用其消灭的历鬼其实只有四个，最后多出的这把“归服の剑”可能是给玩家做不时之需的吧。这五把“归服の剑”的入手地点分别如下：住宅区第一次B3，有一个屋里地上一个男子肚子上；地下铁第二次B4，火车把手谜题解决以后出现的新入口，在入口门口的右边地上；水牢第二次2F，在那个桌上有大量瓶装粉末的房间床底下；住宅区第二次B8,2部电梯的右手那部，前后门都能打开，在后门隐藏小道的尽头；过去的302室，在202室地上。

我的DC上的几个问题：1、我的DC是欧版机，为什么不能直接运行正版的《D之食卓2》呢？我玩完了《D之食卓2》，玩完第一张就运行不了第二张了，第一张玩完了没有要求记忆，因为要用引导盘才能玩正版的《D之食卓2》，请问怎么解决？我问老板，他说只有日版DC才能玩。2、请问一下龙哥，DC上有《半条命》这款游戏吗？另外有DC版的CS吗？3、请问龙哥DC版的《彩虹六号》和PS上的一样吗？画面是否有一些进化呢？4、DC上的PS模拟器可以运行PS上的所有游戏吗？DC的美版机是否比欧版机性能好，能不能直接运行正版的DC日版游戏呢？（新疆奎屯 孤独行者）

1、这个问题以前热线中回答过，DC玩D版游戏采用的是引导盘的方法，和现在直接加改机芯片是不一样的。所以想要玩正版DC游戏的话，就只能玩与主机地区版本对应的才行，那个老板说的是对的。2、没有DC版的《半条命》，以前虽然也有过开发计划，但最后因为种种原因而被取消了。同样也没有DC版的CS，CS在家用机上只于2003年发售过一次XBOX版。3、与PS版相比，当年DC版《彩虹六号》在画面上的进化还是比较明显的，基本玩法方面没有多少区别。4、DC上的PS模拟器是无法运行PS上所有的游戏的，只有少量游戏可以完美模拟，但大部分都会出现拖慢或是贴图错误的情况，当然，还有一部分是直接根本无法运行，不过在DC上模拟PS的感觉还是蛮不错的，你自己不妨试一试。美版DC与欧版DC性能方面是否有明显优劣，龙哥没有听说过这方面的说法，应该不至于；正版DC日版游戏只能在日版DC主机上运行。

我想在六、七月份入手一台家用机，目前在PS2和XBOX360之间举棋不定，希望龙哥能回答我的问题：1、PS2除了大陆行货版之外都要电源吗？大陆行货是什么型号？2、我很喜欢FPS，PS2能用键盘和鼠标玩FPS吗？能否接电脑显示器？比如笔记本电脑、液晶显示器。3、上次在电软上看到XBOX360可运行D版XBOX软件，是真的吗？微软会牺牲XBOX成就XBOX360吗？4、龙哥好像说过次世代游戏机可以玩对于上一代主机的游戏，那么XBOX360可以玩PS2游戏吗？5、小沛主持的家还不错，代我向叶子问候一声。6、EVA游戏有哪些汉化呢？（湖北安陆 姜博）

1、PS2，5万及其之前的系列，只有港版（也就是尾号为06的机器）是可以直插不需要电源的，不过7万系列的所有PS2主机都附带了自适应电源，玩家不必单独再额外购买。大陆行货的型号是50009。2、当然能，PS2甚至有专门的键盘和鼠标，拿来玩FPS游戏和FF11这样需要打字交流的网络游戏还是比较适合的，只不过需要单独购买，而且也不是很好找。给电脑主机上安装相关的视频转换设备的话（例如视频卡等等），就可以在显示器上输出PS2的游戏画面。3、目前还不能，XBOX360的破解是一件比较麻烦的事情，科普园地栏目中也曾经几次撰文对其破解进度做过报道，但离真正的破解还有不少的路要走，即使真的破解了，也很难像以前那样一劳永逸，大家要有心理准备。4、不可以，我是说XBOX360可以玩XBOX游戏、PS3可以玩PS2游戏、NDS可以玩GBA游戏这种情况，其前提一般都是同一家厂商不同代的主机向下兼容功能。跨厂商的主机向下兼容功能一般较难实现，就像DC上可以模拟PS游戏但无法完美模拟一样，想要在XBOX360上玩到PS2游戏，难度会非常的大。5、叶子已经回来了，看来小沛这个“临时家长”做的还挺不错的嘛（笑）。6、家用机上没有，PC上倒是有《钢铁的女友》和《凌波丽育成计划》的中文版。

我在玩PS2版《生化危机4》时遇到一点问题。1、佣兵模式水杨界那张图，我打了55000多分，但评价却只有四星，为什么？2、CG欣赏模式还有三段没有打出，分别是CHAPTER3的最后一幅，CHAPTER5的最后一幅，以及SEPARATE WAYS的最后一幅，要怎么样打出？3、在CHAPTER5后期打过了“抢滩登陆战”后，要经过一个牢房（内有SAVE点），在一个垃圾筒里有一个会动的袋子，用枪打它它会出血，然后就不动了，这是干什么的？（广东广州 电锯男）

1、《生化危机4》，佣兵模式下拿五星评价的方法是得分在6万以上。2、这些都是单线剧情，按说打完之后就可以欣赏。如果不能的话，你试着把ASSIGNMENT ADA再通一遍。3、这个疑难解答你可以参考龙哥在本期热线中另外一个关于“生活4”的问题。

由于我是新玩家，所以问题比较简单，看起来挺愚笨，请大家不要笑话我。1、听说现在五万系的已经没有多少全新机了，大部分为改的，请问龙哥这是真的吗？2、为什么七万系列比五万系列的便宜呢？3、龙哥你认为现在像我这样的新玩家，买哪一个系列的更合适？（辽宁大连 刘震）

1、是的，现在五万系列的PS2大部分都没有全新的主机了。2、七万系列取消了五万系列主机内部中的一些零部件和接口等，体积也小许多，成本上降低了不少。3、现在购买七万系列的主机会更加适合你。



PS2	本刊译名：大神			CERO 全年龄
	Clover Studio	7140日元	2005.04.20	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	108KB

上次因为时间有限，所以攻略没有登完，在本次一并补全。 □文/猴子

第六章 里见八犬外传

在离开屈部卿的时候，竹取之翁送给天照一枚古钱。在闪光的泉水附近使用就可以瞬间移动。在游戏前半段，这种移动方式还是比较实用的，只是价格比较鸡肋。先到阿加塔森林，正好碰到酒店女老板栉名田在那里打水。一个弱女子是没办法往大缸里盛这么多水的，这时要用“水乡”来助她一臂之力。谁料刚刚把水打好就来了一群妖怪。正在这十万火急之时，冒牌剑客素盏鸣又出现了。虽然这家伙面对众多妖怪有些腿软，但是看在他这敢于替弱小者出头的份上（虽然有点动机不纯），还是帮他一把吧。

天照利用“一闪”帮素盏鸣解决了妖怪，这位剑客终于明白了点什么（难得他有那么一点自知之明）。他认定自己手里的木头剑是把神剑，于是又惊又喜地行侠仗义去了。（还是没弄明白……）

这时里见之引笼有了反应。看来这里有八犬士的踪影。记得原先喜欢钓鱼的那个柯加利养了一只叫梅太郎的小狗，难道它就是八犬士之一？

天照和一寸去找梅太郎，不料柯加利告诉他们，梅太郎被一条大鱼吞掉了。这时水中果然有一条超大的红鱼跳了出来，梅太郎还被它叼在嘴里！没办法，必须帮柯加利把大鱼钓上来，才能救出梅太郎。好在各位先前已经钓过一回鱼了。经过一番激烈较量之后，硕大无比的红色“叠头”鱼被钓了上来。梅太郎经过一番磨难，一息尚存。当大家都在为它大难不死庆幸的时候，天空又出现了星座。把缺失的星星补上去之后，出现的是掌管月亮的弓神，一只小白兔，不过这个兔子在月宫的工作不是给嫦娥捣药，而是捣年糕……在弓神的帮助下，天照学会了新的笔业——“月光”。和天照最初掌握的“光明”相反，只要用“月光”在天上画一个月牙儿的形状，就可以让白天变成黑夜。这样一来，玩家就可以自由操纵昼夜变化了。因为有的剧情必须在夜间才能引发的，所以这个笔业很重要。但是需要注意的是，昼夜变化一次就算经过一天，最后游戏结束评定时是要把天数算进去的。

之后再和梅太郎对话，梅太郎果然就是天照要找的八犬士之仁狗。和悌狗、义狗一样，仁狗也要和大神交手一次才能认定它的实力。战胜它之后，它会将仁玉交给天照，它自己则要继续以梅太郎的身份和柯加利一起生活下去。这时一位特殊的



交易商人牙目（**キバメ**）出现，可以用在战斗中得到的妖怪牙和他交换各种宝物。而想在战斗中多得妖怪牙的话，就要去找小柄鬼斩斋学习一招“神业 无礼”，在战斗时可以按○键向敌人嘘嘘，这样得到妖怪牙的几率要高一些。（从天照嘘嘘的样子来看，它应该是条公狗才对）

现在八犬士只剩下忠狗没有找到了。按照地图上的标记，忠狗应该在神木村里。此时一寸想起神木村还有个小孩也养了一只狗，估计它应该就是忠狗了。利用人鱼之泉前往神木村去找它，不过它的主人虫饲（**ムシカイ**）却说，自己的小狗很擅长从自家菜地里挖萝卜（监守自盗），要求天照挖出比它的记录（9根）更多的萝卜。现在天照必须先要挖出10根萝卜才能套出更多消息。不过小家伙的妈妈可是很凶的，如果被她抓到的话可就前功尽弃了。她会用顶在头上的罐子打天照，只要事先用“一闪”把罐子划破就可以了。（但是罐子划破一个她就拿出一个新的来，所以不要大意）挖够10根萝卜时，就可以得到一根形状奇特的连体萝卜，把它交给小男孩，就可以得到“挖萝卜之王”的称号，这样他养的小狗就会对天照刮目相看了。

八犬士之忠狗的名字叫隼（**ハヤブサ**），很响亮的名字。它用狗的语言告诉天照，晚上再来找它谈，它们俩要来一次“男人之间的对话”。这时候正好试一试新学的“月光”，朝天上画个月牙天就黑了。既然是男人之间的交流，动手是难免的了。打完一架之后，隼告诉天照，它并不是原先八犬士的忠狗。真正的忠狗来到神木村的时候遇上妖怪袭击死掉了，临死的时候把忠玉交给了它。现在忠玉找到了新的主人，天照大神带着三颗费尽辛苦找到的里见之宝玉，向草难村赶去。

第七章 风车下的冒险

返回草难村之后，天照去找布施郡主。布施告诉它，虽然八犬士现在散落在各地，但是它们的心始终是一致的。这样一来，八颗宝玉都凑齐了，通向后山风神宫的道路也被打开了。但是能够进入风神宫的人选，必须由这八颗宝玉决定。让大家意外的是，宝玉最终选择了天照。（其实玩游戏的各位是一点也不意外。再说有什么好意外的，这宝玉不给主角给谁啊？）



天照来到了风神宫的门口。说来也巧，大剑士素盏鸣也到了这里，还摆起了打坐修行的架势（“爆睡座禅镇”，怎么听都像是边打坐边睡觉的偷懒式修行）。让他睡去，前面出现的鬼面里有拦路的妖怪——夜鸟，这家伙皮相当厚，但是用炸弹可以把它炸晕，而且防御力大降，所以不难对付。打倒它之后得到破魔矢，叼上它向前走，果然有一个妖怪锁在那里，打开门就可以进入风神宫的内部了。

风神宫里有类似电梯的装置。但是缺乏动力。只要在“电梯”里画一个炸弹，就可以借助爆炸的力量上升到上面一层了。消灭上面的妖怪之后又得到破魔矢，叼起它，回到“电梯”里，再放一个炸弹就可以到达3F。前面有一个妖怪锁，用破魔矢将其打开后继续前进。塔顶上有一架风车，但是风向不对，无法转动。一寸提醒天照按相反的方向画出风的样子来，风神就出现了。它是一匹白色的骏马，背上插的是能够鼓起大风的神扇（芭蕉扇？），照例和天照打了一回无厘头的照面，随后就将笔业“疾风”传给了它。

得到“疾风”之后，就可以用笔画出风来了。利用风力可以使风车转动，另外还可以在没水的地方将火熄灭。只要按照原路返回，到达2F，用风吹灭箱子上燃烧的火焰，就可以得到风神宫的地图。

还记得刚进门的时候看到的风车吗？现在到风车那里，用疾风将其转动（如果



风车不转就试试换个角度，总能动起来的），这样就可以带动里面的机关，让整个栈桥转起来。随后就可以到达原先去不了的地方了。宫殿里的柱子倒塌了，正好可以顺着倒下的那根爬到上面一层。上面有莲花，使用樱花三式可以飞上去。注意四周的环境，寻找合适的落脚点。再向前走没有路，但是有几张卷轴悬在那里。使用疾风可以将卷轴吹起来，这样就可以通过了。再向前走，看到有一排排火炉挡住去路。只要用疾风吹一下，火就会暂时熄灭，抓紧时机跳过去就可以了。

天照来到了神坛的内部，看到神坛中央也供着一堆宝玉一样的东西。但是玉上写的却是光、水、火、雷、风、土、毒、暗的字样。这是八歧大蛇的标志，原来传说中占据这里的妖怪——红盔怪（**赤いカブト**）正是大蛇的部下。这时候，天照身上闪出了光芒，孝、悌、忠、信、礼、义、仁、智八块宝玉和天照产生了共鸣，我们的神犬在宝玉的帮助下，准备和怪物决一死战！

VS BOSS >>> 红盔怪

这个家伙身形像公牛，面孔像野猪。除了四个蹄子之外，还有两只手臂，各持一把大刀。它的属性是火，要对付它其实不难，必须先用疾风把它身上的火吹灭，然后才能攻击。这时候只要画一个炸弹，就可以把它身上的盔甲炸下来（其实用破魔札也可以将盔甲震落）。炸掉盔甲之后，就冲上去用物理攻击狂扁之。为了增加攻击回数，可以使用玉（鞭子）来攻击。在把它的HP打得差不多的时候，素盏鸣又赶来了。你说这家伙每次事情要成的时候准来添乱，但是你还不能不帮他……这回是帮他刮风，随后这个妖怪就被收拾掉了。干掉它之后可以得到“生玉”。

素盏鸣还来不及为自己的“成就”得意，藏在红盔怪身体里的黑色妖气就把他吓得一溜跟头。他终于明白自己的能耐了，于是在羞愧之余跑了回去。妖气散去，阴阳师牛若又出现了。他告诉天照，八歧大蛇的老巢在十六夜之祠，要想消灭它的话必须尽早行动。这次他留下的预言是“和可爱的女孩子rendezvous”。（rendezvous：法语，会合的意思，真不知道这小子懂几国语言……）

待到天照走出风神宫时，布施郡主和



八犬士中留守的五犬已经在外面等候了。她告诉天照，现在神州平原的上空乌云密布，看来大蛇已经蠢蠢欲动了。现在必须立刻赶回去，在大蛇完全苏醒之前把它消灭。事不宜迟，我们的大白狗和小玉虫立刻踏上了返乡的路程。

第八章 决战！八歧大蛇

神州平原已经被妖雾笼罩，原先可以使昼夜更替的“光明”和“月光”都已经无效了。看来事态已经十分紧急。天照和一寸来到十六夜之祠的门口，牛若告诉他们，要降伏复活的八歧大蛇，必须要用神酒将其灌醉，才能破除它身上的法术。现在必须去神木村去找栉名田那里拿酒。谁知它们来到村子之后，却看到全村人围在素盏鸣家门口。神酒竟然被素盏鸣偷喝光了。原来他就是当初那个从神木村拔掉宝间“月呼”，放走八歧大蛇的家伙。因为惧怕大蛇逃走带来的后果，他用巨石封住了村口的去路，然后躲起来敷衍大家，结果巨石被天照割开，真相一点点在众人面前显露。素盏鸣对自己的所作所为十分后悔，但是他也没有什么办法补救，于是只好借酒消愁，谁料被他喝掉的居然是供奉神明用的“八盐折之酒”。长老说，这将带来不祥的事件。果然不出所料，复活后的大蛇潜入了神木村，将一支绑有令符的箭射到了栉名田的房顶上——这是一百年前神木村流传的规定，当大蛇把箭射在谁家的房顶上时，谁家就要交出一名女子作为祭品来供奉。一百年前的悲剧又要重演了，但是这次会有英雄来拯救我们的美女吗？

栉名田知道，如果自己不去，大蛇会给村子里的人带来巨大的灾难。她带着充分的觉悟，换上象征牺牲品的白衣，带上新酿的名酒“雷击”，恳请天照把她带到十六夜之祠去。等他们到了祠堂门口，才发现大蛇已经在那里布下了结界，还没等他们想出什么办法来，大蛇的一只头颅从祠堂深处探了出来，一口将栉名田叼了进去。随后牛若又出现了，他告诉天照，必须借助月光之力才能将大蛇打败。

要想进入布有结界的祠堂，必须化装成大蛇部下的样子。绕到大门旁边的钟乳洞，会遇到新的敌人——黑天邪鬼，只要把它打败，就可以得到天邪鬼的头巾。为了伪装得像一点，必须在上面画点什么。想画什么可以随意发挥，不过别画得太难看哦。



画好之后，就可以装扮成原创的白色小妖“天天邪鬼”（汗）。这里看门的天邪鬼只认头巾不认人，所以很容易就混进去了。十六夜之祠里都是大蛇的部下，据看守的小妖说，大蛇已经得到了祭品，现在需要给它准备餐前的开胃菜。菜没有做好之前，它是不会露面的。但是负责烹调的厨师长失踪了，所以要见大蛇，必须先把他找到。

天照来到厨房，发现架在灶上那口大锅有点不对，于是用樱花把锅盖和上空的莲花连起来，打开锅一看，厨师长“味美”果然在锅里煮着呢（汗）。把它救上来之后，它告诉天照，给大蛇准备的开胃菜还缺少四样材料，让天照去帮忙找来，随后给了它一个破魔矢。叼着它来到进门时看到的那把妖怪锁前面，开门后进入了一个岩洞。这里的水是有毒的，不能落在



里面。好在空中有莲花，可以用笔业飞过去。但是需要注意，有的花是朝下开的，飞过去之后只能停留不到一秒，然后要马上飞到下一朵花那里。连续几次之后，来到一扇门前。这个门紧闭着，但是门口的两个灯笼却瞪着大眼转个不停。用一闪把它们同时打中，门就打开了。里面果然有妖怪变成的鬼庙，收拾里面的妖怪之后，得到第一件食材“鬼灯之肝”。

需要找的材料的位置在地图上有红圈标记。要找到第二件材料，必须用水乡将新出现的水洼里的水引上去，这样就可以乘“水梯”来到上一层的房间里了。不料通向食材的屋子门口被大冰块拦着，一靠近的话自己的身体都会变成冰，而一闪又不能把它劈开（你说邪门不邪门，连大石头都能劈开的一闪，居然劈不开一块冰）。等要原路返回的时候，桥却断了，天照摔到了下面。收拾掉埋伏在这里的妖怪后，出现了一个水池子。用水乡把池中的水引到旁边的竹筒里，就会引发机关，原先在大厅里的水会被抽掉，这里也出现了新的“水梯”。沿路上去，就可以来到原先大厅地下一层的地方。在这里收拾掉大眼灯笼，找到回到1F的路。然后就可以用大厅里的升降机降到地下2层的地方了。什么？管升降机的小妖不服从？用一闪连续劈它，一直劈到降落到目的地为止。这也正应了那句话：鬼也怕恶人哩……

地下2层也是钟乳洞。干掉拦路的妖怪，得到第二件材料“冰唇轮入道之唇”。前面有4只大眼灯笼。把视角调到可以一闪划掉4个的位置，解决之后进到洞内。这里有一座冰封的铜像，天照正想上前看个究竟，新的妖怪又出现了。正在天照拿它没办法的危急关头，铜像突然燃烧起来。原来它就是被封闭的“燃神”。天照借助它的力量战胜了妖怪，随后从燃神那里得到了新的笔业“红莲”。以后只要在有火的地方，就可以把火引到要烧的目标上。原先用一闪收拾不了的冰块，都可以用新习得的红莲来解决。

这时返回到原先断桥的地方，先用画龙把桥修复，然后走过去用红莲将门口的冰块融化。这样就可以到达第二件食材所在的地方了。和前次一样，打败那里的妖怪，就可以得到“朱目轮入道之目玉”。得到材料后把面前的冰块熔开，就可以回到一开始的厨房。

现在只剩最后一件材料了。利用各种传送装置来到祠堂的高处，得到破魔矢。随后来到地图最下方有妖怪锁的地方，打开门向前走。里面是充满流沙的山洞，发现铁球一个。这想必又和什么机关有联系，推着铁球向前走，注意别掉进流沙里。最后把铁球推到一个机关上面，只听咯噔一声，祠堂里所有的火把都被点亮了。旁边的宝箱里有十六夜祠的地图，拿上吧。随后再往前走，去楼上最高的地方，用樱花可以飞到一个天邪鬼商人那里，有什么要买的就买。随后用疾风使悬挂的条幅横起来，这样就可以到最高的炮台那里了。大炮是不停转动的，抓准时机用红莲点燃炮捻，把对面的墙壁打碎，出现莲花，飞过去。干掉碍事的妖怪之后，发现墙上有一个燃烧的火球。这回不能像推铁球一样推它了，只能用疾风把它吹下来。然后一直吹着它向前走，一直到有块冰的地方，用火球的火把冰熔掉，出现一条通道。战胜里面的小妖之后，得到宝箱里最后一样食材“黑天邪鬼角”。

之后按原路返回，还有没化掉的冰块，可以用火把它们都化了，找到一些宝贵的道具，并且发现新的水池。然后回到厨房，厨师长见所有任务都已经完成，就告诉天照，当大厅里的钟声响过8次，就要给大蛇上菜了。只要来到大钟前面连撞8下，然后回到小妖看守的升降机那里和他说一声，就可以前往大蛇所在的房间了。

在大蛇的“玉座之间”里，天照发现了作为祭品的栉名田。事不宜迟，现在必



须赶紧把她救下来。但是大蛇恢复了身体之后，变成了无敌的状态，虽然天照用各种手段对其猛攻，依然没有办法伤到它的一根毫毛。就在这个紧急关头，草包剑士素盏鸣突然赶来了。虽然这家伙没有什么战斗力，但是他敢做敢当的精神也着实值得肯定。栉名田趁机将神酒倒进大蛇脚下的池子里，只要让它喝下这酒，就可以破除它的屏障，将其消灭！

VS BOSS >>> 八歧大蛇

按照传说中的记载，要消灭大蛇，必须先用神酒将其灌醉。现在酒就在它的八个脑袋下面，但是它不会自己去喝的。首先要到它的一个头跟前挑逗，它发动攻击时躲开。两回合之后它就会把脖子伸下来



嚎叫。这时抓紧时机，用水乡把池子里的酒引到它的嘴里。如此“喂”两次就可以使一个头醉倒。当有3个头倒地时，大蛇就会瘫痪。这时候要跳到它背上，用一闪猛攻它背上的大钟。如果有“无限墨”的话这时一定要用，这样就可以一举将大钟击毁，破除它的结界。然后将它的头逐个灌醉（这回一次就可以放倒），醉了之后用一闪猛砍，直到这个头倒下为止。随后再依法炮制，将八个头各个击破。

大蛇遭受了致命打击，却仍然不肯服输。这时素盏鸣身上的英雄之血突然燃烧起来，举剑指向天际。天照帮他画出一个月亮，只见月光闪处，素盏鸣的木剑变成了神剑，随后便使用“七字绝学”将大蛇的七个头斩落（还得用一闪帮他），最后一气贯通，用自己的力量将大蛇最后一个头从中劈成了两半。就这样，一百年前就祸害一方的妖王八岐大蛇，终于在天照和素盏鸣的共同努力下化成了灰烬。天照从大蛇尾部得到了神剑“都牟刈大刀”（传说中应该是草雉之剑才对）。

八岐大蛇被消灭了，神木村恢复了往日的祥和。人们纷纷聚在村子里庆贺胜利的到来，在晚上举行焰火晚会，村子里一片歌舞升平。但是朔耶仙女告诉天照，虽然大蛇被消灭了，但是威胁并没有消除。在远离神州平原的西安京一带，仍然有妖雾弥漫。天照和一寸向所有人告别之后，离开村子踏上了新的征途。

第九章 西都奇遇记

西安京的位置在南边，通过关所就能到达。但是通向京城的道路被一座峡谷隔开了。而连接两岸的吊桥又被看守收了起来，现在还过不去。不过旁边有一位名叫与一（ヨイチ）的宫廷侍卫也急着想过桥，他说如果能够使对面的机关转动，就可以把吊桥放下来。对面的炮台和火药给一寸和天照以启发，只要在与一射箭的时候，把火苗连在箭上，（一定要等箭射出去才能连，不然一……诸位还是自己看吧……）就可以引爆对岸的炮台和军火库，吊桥也就放下来了。（好壮观的代价呀……）

过了吊桥之后沿路前进，到达两岛原地区。这里黑雾弥漫，很多地方还不能去，看来必须先找到塞之芽。就先从可以去的地方开始探索吧。在地图上方的某个地方可以发现石壁上有一道裂缝，用炸弹炸开，里面是一个池塘。仔细观察的话，可以发现池塘上方的高处有几个凹坑，呈台阶状分布。只要用水乡将池中的水引到上面的坑中，依次类推就可以将水引到最高处。随后一棵小树苗拔地而起，塞之芽复活了。使用樱花让其开放之后，这个地区的黑雾在瞬间便土崩瓦解了。

这下可以回到两岛原的广阔大地上仔细查看了。在山上有座小庙叫馅刻寺，那里的钟是口宝钟，只要连撞几下就能掉出加体力的神骨顶来。再往南走就到达西安京了。这里是以女王卑弥呼为君主的国家的首都。当时的日本尚未统一，而卑弥呼的“邪马台国”是日本陆上诸国中最强大的国家。（为什么说是陆上呢？以后大家就明白了）西安京分为庶民区和贵族区两部分，不同阶层的人来往不多。进入西安京之后首先到达的就是庶民区。



京城中有一种奇怪的气氛。和当初的草雉村有些相似。虽然天照的法力并没有减少，但是这里明显散布着一股妖气。而且城里的河流都干涸了，树木也大多枯死，但是现在使用樱花不能让它们复活。这里的人也一个个无精打采，似乎受了什么诅咒一般。根据这里的人讲，卑弥呼女王会使用很强的法术，也许她能够帮大家解决这里的问题，但是现在通向贵族区的桥断掉了，桥边有位自称弁庆（ベンケイ）的行脚僧说他可以把桥修好，但是他想在河中钓鱼，如今河里根本没水，这该怎么办呢？

天照在城中四处打探，找到一位名叫纳栗（ナグリ）的老工匠。他也在为寻找水源的事发愁，好在天照对于打井比较有经验，这回可以帮他把泉水找出来。找泉水的方式和上次在麻雀大本营的时候一样，只要把老工匠送到最底层就可以找到水源。需要注意的是，有的时候必须让他通过一些有障碍的地方（如带刺的地方），必须用吹风的办法送他过去。另外有的地方必须用“水梯”，所以要灵活使用水乡和疾风这两种技能，及时补充时间，一直向下走就可以找到水源了。随后地下水源源不断地涌出来，顷刻之间整个西安京的护城河都被注满了。不过护城河底有很多宝箱，在打井之前先把它们打开吧。

这回可以帮助弁庆钓鱼了。先在道具屋买一支鱼竿（白色的），然后把鱼竿交给他。之后钓鱼的过程和当初帮柯加利钓鱼一样。在钓上几只小鱼小虾之后，一条大鱼进入了视野，注意把握方向，一鼓作气把鱼钓上来（这条大鱼得连划三刀才能捉住，很不容易）。这是一条野生的带鱼（太刀鱼），把它交给弁庆，他就会帮你把桥修好了。（话又说回来，河里怎么会有带鱼呢？这倒让我想起某个相声段子来……）

现在可以进入贵族区了。这时牛若又来凑热闹了。他告诉天照，接下来的任务是“进入一寸的墙穴之中”。难道这事和一寸法师有什么关系？

不管他了。径直去找女王，但是王宫守备森严，一般人都很难进去，何况是只狗呢。只好继续在城里打听。据这里的人说，有一位名叫葛绪（ツヅラオ）的尼姑会作法治病，许多人到她那里去求符。天照和一寸决定去她那里看一看。不料这位葛绪竟然是个美女，怪不得来这儿看病的人全都是男的……只要在她面前展示一下笔业，她就会相信你了。

尼姑姐姐（暂且这么称呼吧）告诉天照，这里的亲王宝帝最近身患重病，医治无效。她认为病根应该在宝帝体内，但是用一般的法术是治不了的。要想进入宝帝体内查找病原体，就必须变得和一寸一样小才可以。而使人变小的道具“缩小槌”

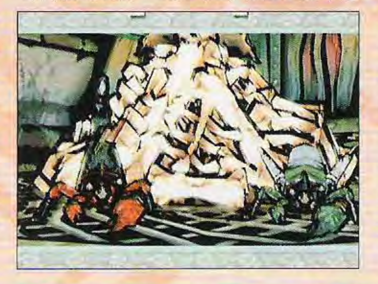


（打ち出の小槌）在海上的一艘遇难船（难破船）里。那里妖怪很多，首先要有符咒才能对付它们。但是符咒找不到了。估计是给宝帝看病的时候弄丢的。天照和一寸急忙赶往宝帝家（房上冒着绿气，里面有士兵把守的宅子），在门边找到了符咒，把它叼了回来。

这回可以去遇难船里找缩小槌了。在这之前可以在两岛原北部好好转一下。想不到小柄流武术道场在这里也有分部，小柄老先生不定期来这里教学。这时候必须花2万在这里学一个“神业 神空”，就可以在空中实现二段跳了。学会之后到东边一个原来跳不上去的台子，用二段跳上去，然后用“月光”使白天变成黑夜，遇难船周围会在潮汐的作用下形成一片空地，这样就可以进去了。

天照和一寸来到遇难船入口，发现进去的路被妖木挡住了。这时尼姑姐姐突然出现（怎么过来的），用手中的符咒帮天照把门打开，然后就要和她一起冒险了（驮着这么个大美人，感觉就是不一样）。这时候遇到封印可以用符咒解开（用笔把符咒和要解开的地方连在一起），另外敌人也可以用符咒来对付。

首先向左，有两只螃蟹拦路。它们分别叫二郎丸和三郎丸，实际上只是两只寄居蟹，只要猛攻就可以打碎它们的甲壳，然后收拾它们就和切菜一样容易了。打败它们之后来到一个房间里，这里的梯子是



断的，有一个天平，其中一头钩着一个木桶。这时候可以看到天花板是破的，只要在那里画一个太阳，潮汐就会消失，海水重新注满房间。这时要原路返回，又遇到了那两只螃蟹。只见它们合为一体，变成一条大鲨鱼，向众人袭来！

BOSS >>> 一郎丸

笔者从生物学的角度考虑了很久，都不明白为什么两只寄居蟹可以组合成一条鲨鱼，而且鲨鱼还是带壳儿的……后来改从神怪学的角度出发，终于想明白了。要对付它，必须用尼姑姐姐的符咒才可以。把它打到一定程度（身体变色）之后，就可以用一闪打掉它的甲壳，然后就好收拾了。但是要注意不要被水淹着，所以还是画几片荷叶出来垫脚用比较好。

之后来到与刚才来过的有许多宝箱的房间，踩着木桶上去。发现对面有大炮，用炸弹可以产生炮击，打开对面的几个墙壁，可以得到一些道具。但是最重要的“破魔矢”暂时无法拿到。先进入通道，避开路上的魔手，发现里面的房间内有一个木桶。用一闪把它切下来，然后弄到天平的位置，这样两边就平衡了。随后回到刚才画太阳的房间，重新画出月亮，这样海水会退去。天平的木桶现在可以垫脚了，踩着它上去之后，回到有大炮的房间，把最下面的门打开，得到破魔矢，然后叼着它打开妖怪锁，进去之后可以看到一堆宝箱，缩小槌也在其中。

既然槌子已经拿到手，就应该回去看看宝帝怎么样了。谁知正在大家往回游的时候，一只巨龙突然出现，这时尼姑姐姐的求生欲望激发了她的潜能，只见她脚踩水面，一溜烟跑掉了。而我们的大神却没有这么好的轻功，差一点当了水龙的点心。好不容易逃到岸上，缩小槌突然有了反应，给大家指引方向。在它的带领下，天照和一寸来到了宝帝府，使用缩小槌就可以进入那个一寸大的墙洞了。



缩小后的大神来到院子里，却意外地发现一个陌生的小男孩。原来他就是一寸，因为天照变小，所以他就相对地变大了，大家以前看到的绿色甲壳虫其实只是他的帽子而已。由于大神的身体缩小了1000倍，现在一寸也只好骑在它背上了。往前走的时候发现妖怪锁，先不管它，继续往前。院子里有人在扫地，不要被他们的大脚踩到。那扫地的人实在可恨，你走哪里他的扫帚就堵在哪里。暂时没法过去。但是不远的地方高处有个洞，借助某个人的脚面可以跳上去。在里面拿到破魔矢。他们在路上还遇到一个哭泣的女孩子，她是竹取翁的孙女，被人掳去献给宝帝的。天照答应一定把她救出来。

来到妖怪锁所在的地方，打开锁之后

往前走。用炸弹开路，最后来到一个有蜘蛛的房间。蜘蛛身上的盘子可以垫脚。看准时机跳到高处有裂缝的地方，炸开之后看到一个葫芦。进去转了一圈，然后用风把里面的雾气吹出来，结果星座出现了。点完之后复活的是幽神，一只酒鬼绵羊。它教给天照"雾隐"的笔业，只要在空中画两道横线，就可以时间流逝速度变得极慢，原理和幻侠乔伊的SLOW是一样的。利用这一招可以躲过扫帚，来到宝帝所在的房间。

宝帝的脸色果然很难看，嘴里还往外冒绿气，可见他病得不轻。现在要从房梁上走到他的正上方，利用雾隐避开拦路的蜘蛛，最后来到他的嘴边。跳下去就可以进到体内。宝帝的病根果然是一个妖怪，这家伙浑身都是武器，看上去很拽的样子，不用说了，我们本着"惩前毖后，治病救人"的原则，把这个妖怪消灭掉吧。

BOSS 疫病

这家伙的名字就叫疫病（エキビョウ），实际上是由一副空壳盔甲和一群武士刀组成的。其中的核心部位是某一把刀，而不是盔甲。当它把刀排成一圈的时候，用雾隐就可以封住他的攻击，然后猛攻之，刀会四处散落。随后用一闪攻击那把眩晕



的佩刀，就可以给它造成巨大伤害了。干掉它之后，可以得到神器"道返玉"。

宝帝的病好了，但是人还没有苏醒。趁这个机会操纵他的身体，把那个无辜的小姑娘放走。随后宝帝苏醒了，和他谈过之后，可以用妖怪牙在他那里换取珍贵的宝物。其中包括雾隐二式，在存档的破魔之大镜上画×就可以在许多存档点之间移动了。这时候可以利用雾隐进入王宫，但是卑弥呼女王的房间有熔岩阻隔，一时还过不去。

随后返回屉部乡，到当初发现义狗的竹林里，可以找到竹取之翁和他的孙女。小姑娘说要寻找自己的身世，帮她一把吧。还是要挖地，巧妙利用各种手段把她送到最底下，就可以挖出一只宇宙飞船来（汗），小妹妹告别了爷爷之后，乘坐飞船升天了（大汗）……最后得到了避火的护身符，装备起来之后就可以穿越熔岩去见女王了。

第十章 龙宫探险

这回终于可以见到卑弥呼女王了。女王陛下不愧是一国之君，不但美丽动人，而且气度非凡。她告诉天照，最近两岛原一带妖雾缭绕的原因是鬼岛妖怪在作祟。但是鬼岛的位置漂移不定，而且海中还有暴龙肆虐，要想查明这一切真相，必须一步一步地来。此外，大神的笔业修炼未足，将来要在如此凶险的环境中探险，



必须学到新的技能才可以。

女王把两岛原南部的通行证赐给天照，这样就可以通过那里的关口了。刚到两岛原南部，牛若又出现了。他告诉天照，要下海的话最好还是找龙宫使者帮忙。而一个名叫浦岛（ウラシマ）的渔民知道龙宫使者在哪里。

海边并不是太平的地方。天照沿路消灭了不少妖怪，却遇见一群小孩在欺负一个大人。那个窝囊的家伙就是浦岛。他告诉天照，只要早晨日出时在渡口等待，就可以看到龙宫使者。天照赶紧来到渡口，画一个太阳就回到了早晨。一只海豚跳了出来。原来这就是龙宫使者啊，和它对话之后骑在它背上就可以四处遨游了。

天照从使者那里打听到，要进入龙宫必须在天望岬打开天鸣门才可以。但是那里是峭壁，一时还上不去。看来必须先习



得新的笔业才可以去那里。海中有个岛上有一座巨塔，据说那上面有新的笔神。天照决定先到那里去看看。注意海中的巨龙，航行的时候躲远一点，现在还不是招惹它的时候。大家来到了海中最高的猫鸣之塔。

干掉塔下的镰鼬之后，在宝箱中得到了壁神的卷轴。仔细观察塔上，有猫脚印的痕迹。跳到那里就可以吸附在墙壁上不掉下来。如此可以一直借助墙壁上的脚印向上跳着爬。爬的时候可以控制方向。每爬到一定高度就有让你调整的平台，那里有小猫，可以喂它们东西吃。在塔顶最高的地方喂过小猫之后，星座就出现了。描过之后现身的是壁神，习得新的笔业"壁足"，以后见到有壁神猫铜像的地方，都可以在那里画出爬墙的道路来。

这样就可以去天望岬了（必须在夜晚去）。在悬崖底下找到猫铜像，用新学的壁足爬上去。之后在山头上遇见一个拿望远镜看流星的人。帮他在天空点几颗星星，然后来到天望岬的尽头，在天上画几阵风，天鸣门就打开了。最后海鸣门也发生了反应，海上生成一个大旋涡。这里就是龙宫的入口，乘坐海豚朝那里游就能进去了。

到了龙宫之后，天照见到了龙神族的族长乙姬（オトヒメ）。她告诉大家，水龙一直是龙神族的守护神，但是因为妖怪侵入它的体内，才变得狂暴起来。要找到鬼岛的位置，必须找到水族的宝物"龙玉"，而这个宝贝就在水龙的肚子里。从龙宫正门一直向左走就可以到达一个入口。这里与水龙的嘴相通。这一次要跳到它的肚子里去探险，和先前在宝帝体内那次又不相同。水龙的肚子比宝帝的要大很多，里面有山有水，取得破魔矢之后打开妖怪锁，再往里走就发现龙玉了。但是它和水龙的身体粘在一起，无法拿到。接着往里走，到一个宽敞的地方，发现有个奇怪球状物体的卡在上面，下面则是血池。用水乡将血池中的血引到球上，三次之后那个球就会崩溃，各种污秽之物倾泻到水龙的血液里，使它的身体变弱。此时要原路返回，不能落入被污染的水中，用荷叶和疾风渡回去。然后再用一闪就可以把龙玉拿下来了。此时隐藏在水龙体内的妖怪——管狐出现了。收拾它们之后可以得到妖器——狐管（キツネ管）。然后水龙的身体开始崩坏，一定要尽快逃出去，路上小心有毒物质滴下来。

当天照从水龙体内逃出之后，水龙也死去了，尸体渐渐沉向海底。这时水龙的灵魂突然出现了。原来它正是上一代龙神族的族长——龙王海神（ワダツミ）。他在多年前与来自鬼岛的妖怪作战的时候现出原形——水龙的样子来和它们搏斗，最后被妖怪侵入自己身体，变成了狂暴的怪物。但是他仍然尽力保护着龙神族的领域不被侵犯，所以经常在海上兴风作浪。现在他即将升天，灵魂将会永远保护龙神族的人，并且请求天照把龙玉交给他的妻子，现任的族长乙姬。

与龙王告别之后，天照正要返回龙宫，却遇见了尼姑姐姐。她说在水龙体内找到的狐管正是自己需要的法器，于是把它要走了。随后天照把龙玉交还给乙姬，并且将龙王的话转告给她。失去丈夫的乙姬决心亲自守护族人的安全，并且告诉天照，一旦发现鬼岛的位置，就来帮助它。这时龙玉突然发生了反应，显示出拿到狐管的尼姑姐姐似乎遭到了妖怪袭击，地点在两岛原北的馅刻寺。事不宜迟，赶快骑上海豚赶到那里去吧。（在这样的强制剧情里，传送装置居然不能用，真是奇怪）

天照赶到馅刻寺时，发现尼姑姐姐的影子在前面晃来晃去。难道她已经遭了毒手，现在看到的是她的鬼魂？跟着她的影子来到一个山洞，一路跟来居然到了女王的宫殿。当他们赶到大殿的时候，发现女王卑弥呼已经被害，而凶手正是那个妖艳的尼姑姐姐葛绪！这是怎么回事？葛绪这时现出了自己的原形——狐妖九十九尾（"九十九尾"和"葛绪"在日文中都可以读作ツヅラオ）。她假扮成尼姑，一直潜伏在女王身边，刺探情况，这次利用大神除掉了水龙，更乘机得到妖器，进宫刺杀了卑弥呼。天照和一寸不由得气满胸膛，怎么能放这个凶手逃走呢？上吧！

BOSS 狐妖九十九尾

这个家伙实在太可恨了，枉费大家一片苦心，最后居然中了她的奸计，害死了女王陛下。但是现在她的气候未成，除了速度快一些之外没有什么优势。用炸弹使其防御力降低（如果事先在海上学到了辉玉2的话一次可以放2个炸弹，方便很多），然后猛抽猛砍就可以了。她会用手里剑攻击，用二段跳可以躲过去。几回合周旋下来就可以把她打败。

九十九尾落败之后还是逃走了。这时卑弥呼的水晶球突然发出了光。女王姐姐的灵魂提醒大家，鬼岛已经出现在天望岬附近，现在必须在日落之前赶到那里。随后她就升天而去了。天照和一寸强忍着悲痛，向天望岬的方向全速奔去……

第十一章 风云！鬼岛纪行

天照来到天望岬，龙神族的女族长已经在那里等待大家了。她变化成龙的样子，像桥梁一样把陆地和鬼岛连在一起。鬼岛的池子里都是熔岩，所以一定要装备那个防火的道具。另外在火海中不能用荷叶，所以游泳时要节省体力，利用二段跳使体力回复。另外熔岩中也可以点出喷泉，最后到达鬼岛正门的门口。消灭掉看守那里的青鬼和赤鬼（用疾风或者雾隐），然后进去向左转。走左边门的右侧，打败镰鼬后取得破魔矢，然后回来打开右边有妖怪锁的门。

再往里走，就会遇到一个叫疾飞丸的妖怪。它是一张鬼符，自诩长跑功夫了得，要求和天照一决高下。如果它取胜的话，前面的路会被堵死。踩下机关就可以和它赛跑了。注意路上的障碍，因为要节省时间，所以尽量避免战斗，或用破魔札消灭敌人。遇到障碍用雾隐来通过。穿过两道门之后，发现猫铜像。画好道路爬上去，继续和疾飞丸比赛。然后穿过相当于Checkpoint的门，然后看到妖怪锁，跟随疾飞丸拿到钥匙之后返回。开锁之后进去，看到一座老虎的铜像。它的背上有弓，在铜像上画一支箭，星座就出现了。这回见到的是击神，一支白虎，从它那里得到新的笔业"迅雷"。它的作用是把雷电引到目标物体上，以达到一定的效果。

学会迅雷之后，根据提示，用笔可以打开闪电标志的门，然后把闪电引向墙壁上的机关。这个机关会一直转动，当形成一座"桥"的时候，立刻跳上去向前走。再



进入旁边的门，用炸弹炸开裂缝进去，里面有悬挂的莲花。使用樱花3到达一个有闪电标志的门前，在右边一幅画的后面可以拿到雷神钥匙（叼上之后可以从这个钥匙上引雷），然后借助樱花去左边，进去之后有黄色闪电标记的地方就会变成地板。上去之后找到有裂缝的墙壁，用炸弹炸开。最后来到大厅中间，用雷神的钥匙打开机关。进入之后，在雷神的雕像旁边发现闪电，把雷引到铜像上之后就会形成新的道路里面又有大眼灯笼，用雾隐使时间停止之后，用一闪命中四只眼，立刻转身，再闪掉身后的一只眼即可通过。

进去之后的关卡让玩家们找到一种玩动作游戏的感觉。这里的视角不能转换，基本是属于2DACT游戏，CAPCOM制作这类游戏的水平一直没有下降，真是宝刀未老啊！这里考验的是各位玩家的动作游戏技巧。首先利用壁神向左上爬，拿到雷神钥匙，原路返回，打开机关，继续向上。随后有三个转盘带缺口，抓住时机利用二段跳，一步一步向上走。上去之后的房间里，武士坐像居然会发出激光一样的东西。绕到"激光武士"身后，在台阶上



可以拿到雷神钥匙，闪电宝箱里有鬼岛地图。从激光武士背后的楼梯上去，通过蜘蛛把守的地方，按△键放下钥匙，就会从空中掉下来。落在中间的房间里，拿起破魔矢，仔细观察，屋子的一幅挂画后面的墙壁有裂缝，炸开之后就可以去打开有妖怪锁的门了。再回去取一次雷神的钥匙，按原路上楼，又会碰到疾飞丸，继续跟他进行比赛。注意躲开途中的蜘蛛和竹刺，用雾隐和一闪来对付。路上有猫铜像，利用壁足向上爬。最后走到阳台上，出去右转解决问答坊的难题，通过后第三次遇见疾飞丸。这一次赛跑实际上极容易，只要先把对面有裂缝的墙壁炸开，就会有莲花出现，飞过去就OK了。疾飞丸最后承认了天照的实力，自己消失了。然后来到屋顶，看到天空出现星座。但是这次出现并不是笔神，而是杀害卑弥呼女王的凶手，欺骗我们的仇敌——九尾狐（キュウビ）。给女王姐姐报仇的机会终于来到了，还犹豫什么，上吧！

BOSS >>> 九尾

九尾妖狐动作迅速，而且也拥有笔神的能力，你能画的它也能画，但是大部分时间还是以炸弹攻击为主。如果你比它画得快的话，它的笔神攻击就无效，反之亦然。所以初遇这种敌人的玩家会有些不适应，经常被它破掉攻击。而且平常的攻击对它来说是无效的。但是这家伙也有明显的破绽，在它举起剑，准备蓄力攻击时间，立刻把乌云上的闪电引下来劈它，它的九个尾巴就会散落在地上，变成分身。这些分身没什么防御力，冲上去一闪，或者用高级破魔札等道具将它们秒杀。干掉这些分身之后，九尾只剩下一条尾巴，进入第二形态，以撞击为主。躲开它的冲撞，然后用普通攻击，就可以把它给掉。胜利之后，得到三神器之一的草雉之剑。

九尾被消灭了，卑弥呼在天国得到了告慰。鬼岛也因为主人的死亡而崩溃了。但是九尾化成的黑色妖气一直向北飘去。九尾临死时对天照说过，在极北之地，它们的主人——黑暗帝国的常暗之皇即将复活。到时候世界将陷入万劫不复的黑暗之中。无论九尾也好，八岐大蛇也好，原来这些魔王们只是常暗之皇的部下而已。这样看来，要让这个世界远离黑暗的威胁，就必须把这一切查清楚才行。

第十二章 百年梦醒

妖怪们变成的黑雾都是朝北去的，所以现在要回神州平原看一看。这里又是一片阴云密布的样子，看来事态已经很严重了。这时牛若继续出现，给主人公带来了新的预言："用噼哩哩的闪电贝入口open"。在北边地图标记的地方发现猫铜像，利用壁足爬上去，发现一座碉堡一样的建筑，上面插着引雷的箭，把天上的雷引下来，碉堡底下的门就会打开。进去之后发现这是个传送门，走出之后就来到了雪之国度卡姆伊（カムイ），这里也是一寸法师的家乡。

这里果然是一片冰天雪地的样子，但是天空始终阴沉，而且暴风雪一直不停，有的地方妖气太重暂时不能接近，由此可见这里的气候也受了妖怪的影响。天照和一寸刚到这里就遇上了敌人，收拾它们之后来到一座小屋，在里面遇到一个戴面具的少年。他看起来对天照怀着很深的敌意，二话不说把天照叫到门外就要开打，看来一场恶斗是在所难免了。

BOSS >>> 面具少年

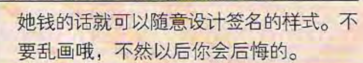
实际上他并不是坏人，只是对于新来的天照怀有敌意而已。在与他初交手的时候要注意，他的速度较快，经常用快速移动的方法来迷惑你。把他的HP打掉一部分之后他就会变身成狼，然后就是一场狗咬狗的搏斗了（汗），打法和打第二形态的九尾大同小异。注意他会分身，把分身打掉可以补充自己体力。

经过一番较量，变身为狼的少年又变了回来。原来他是雪国的民族——奥伊那族（オイナ族）的战士，名字叫奥奇库路米（オキクルミ）。他告诉天照，有两个魔神盘踞在雪国的双连火山——虾夷富士山（エゾフジ山）上，所以现在妖魔肆虐，暴风雪一直下个不停。之后天照与一寸继续向前走，又遇到了神箭手与一。他试图用箭把对面的巨石射裂，但是普通的箭根



本就没有这么大的破坏力。这时只要把天上的雷电和他射出的箭连在一起就可以把石头射裂了。一棵熟悉的树苗露了出来，是塞之芽。试药让它重新开花，就可以解除这一带的瘴气。这样一来就可以在雪国畅行了。





再往北走就是奥伊那族聚居的维贝凯雷村（ウエペケレ）。但是村子里很荒凉，看不到人影。好不容易在一个屋子前遇见一个人，不料他的态度比刚才那少年还要恶劣。没有办法，只好先离开了。就在这时一个女孩子把他们拦了回去。她是一寸的朋友，叫凯波克（カイポク）。凯波克向他们解释了这一切的来历。原来盘踞在火山上的双魔神分别叫莫西雷奇克（モシレチク）和科塔尼奇克（コタネチク），它们和先前被消灭的魔王们一样，都是常暗之皇的部下。而它们的总头目——常暗之皇，在村子北边的冰湖里的沉船上。现在一年一度的日食——食之蚀即将发生。如果让两个魔神继续盘踞在火山上，那么火山将不能提供足够的热量，整个雪国会被冻成一片死地。现在全靠村子里懂魔法的长老和法师们在勉强维持，但是这也坚持不了太久。

大家来到村长家（就是刚才有人看守进不去的那家），见到了村长凯姆希利爷爷（ケムシリ爷）。在他的指引下，大家来到村子北边的冰湖中。沉船还在那里，看样子是铁壳的船，与以前见过的帆船有很大不同。听那里的祈祷师说，这艘船名叫大和号（ヤマト，汗……），是从天上掉下来的，船上有天神族的人，但是都因为妖怪的袭击而死去了。现在必须消灭盘踞在火山上的双魔神才能使这里免于灭顶之灾。她把奥伊拉族的护身符送给天照，并且让它去找奥伊拉族最优秀的祈祷师比利卡（ピリカ）。

在凯波克的带领下，天照和一寸来到了雪国密林的深处。现在必须在规定时间内到达目的地，路上有很多障碍耽误时间，不要中了这些圈套；另外遇上敌人还是以跑为主，不要因为战斗延误时机。最后来到了一个树桩跟前，这里本是一寸法师的家乡，由小不点精灵组成的村子。不知为什么，一寸不想进去，于是天照自己使用了缩小槌，来到了村子里。

和村子里的人对话之后，天照才知道一寸原来是村子里天道太子的传人。而一寸的爷爷——一尺（イッシャク），自称是100年前的英雄。他告诉天照，只要人们的信仰还在，就一定会产生不可阻挡的力量。另外一寸的奶奶一贯婆婆（イッカン婆）是职业的落款设计人，她可以为你设计自己的印鉴，但是需要99999两。给她钱的话就可以随意设计签名的样式。不要乱画哦，不然以后你会后悔的。

从小精灵的村子出来之后，树桩背后会出现一条路，这时需要继续往前走。这回依然有时间限制，还要考验你的动作游戏水平。在道路的尽头是一扇门，除了天照之外，和它交过手的奥奇库路米也要一起去。不过看这家伙傲气的样子，还是别指望他会帮忙了。

走过这扇门，天照意外地发现自己回到了神木村。但是这里的气氛有些怪怪的，总觉得和先前有些不一样。还是找仙女姐姐去问问吧，可是仙女居然变成了一个小不点的花精，而村民们的衣着和原先也很不一样……更奇怪的是，村民们看到了天照就跟看见了鬼似的，还说它是大蛇派来的使者，要来村子里挑选女孩子供奉大蛇的。这是怎么回事？

天照在村子里碰上了大剑士素盏鸣。但是他也把天照当成敌人，还说它是"白野威"，没有办法，天照只好糊里糊涂地和他打了起来。打完之后才发现他并非自己认识的那个素盏鸣。这家伙是伊邪那岐，这里原来是100年前的神木村！刚才的那扇门是时空隧道，现在它们正好回到了100年前讨伐大蛇的那个夜晚。长得酷似栉名田的伊邪那美在池塘中沐浴，准备换上祭祀用的白衣，献身拯救这个村子。绝对不能容许这样的悲剧发生！于是天照趁



她洗澡的时候偷走了白衣，给伊邪那岐换上，然后就着这位传说中的英雄向十六夜之祠进发。（原著里说的是伊邪那岐自己换上白衣前往祠堂，看来事实和传说总是有差距的……）

在祠堂门口干掉把守的土精之后，大蛇突然探出头来把祭品吞了下去，旋即又把他吐了出来——看来这妖怪不习惯男人的味道，天照乘机叼起装有神酒的罐子，闯进了大蛇所在的大厅。现在的大蛇正处于全盛时期，当初白野威的本领比天照高出很多都死在它的手下，不知道这次我们的主角能不能取胜呢？

BOSS >>> 真·八岐大蛇

全盛时期的大蛇，水平和100年之后

相差不多。只要按照上次对付它的办法就可以收拾它了。先是用酒灌醉它的3个头，然后跳到背上把钟打碎，之后把八个头各个击破。在大蛇的体力被耗尽之后，伊邪那岐会及时赶来，这时要像帮助素盏鸣一样在天上画一个月亮，这样他的剑就变成了传说中的宝剑“月呼”。随后用一闪帮助他切掉大蛇的七个头，最后一个头还是由他自己劈开，大蛇就此呜呼。打倒它之后可以得到武器“天丛云剑”。同行赶来的奥奇库路米没有发挥出剑术，只好愤愤地离开了。

打倒大蛇之后，天照救出了被穿越时空绑架的祈祷师比利卡。正当大家要离去的时候，祠堂的穹顶突然塌了下来。眼看伊邪那岐性命不保，这时白野威突然出现，替他挡住了落下的石头，自己却身受重伤。伊邪那岐抱着奄奄一息的白野威返回了村子，而我们的天照现在也没时间在这里耽误，又顺着时光隧道回到了雪国的森林里。

在回去的路上，一寸和天照回想着刚才惊心动魄的一幕。当白野威出现的时候，它的身上也有一个玉虫在跳动。那就是100年前的一尺爷爷，他果然是传说中的剑士啊。

大家回到了村子北边的冰湖。这时候暴风雪更严重了，玄冬之蚀已经开始了！现在一刻也不能耽误，天照强行穿过吹着暴风雪的门，进入了神殿内部。

这里是游戏中最后一个布满机关的迷宫了，难度很高，几乎考察了所有学过的笔业。在神殿入口处有两门大炮，要用雾隐使炮弹速度降低，然后趁机进入。向前直行，见到妖怪锁。暂时绕过去，向右转，用火把化开门前的冰块。进去之后看到室内有一架天平。先用对岸的火把，让天平右边盘子里的冰块融化，然后在右边的盆栽上划一刀，大盆栽变成了幼苗，这样就可以把它们叼到空着的托盘上，放两盆在上面就够了。之后用“樱花”使盆栽开花，这样天平就平衡了。然后架子上的冰球会掉下来。这时要用疾风把它吹到对面的凹坑里，这样就能拿到破魔矢了。

拿到破魔矢之后，返回有妖怪锁的地方，开锁。之后化开路上的冰块再用“水梯”前进。前面有猫铜像，施展“壁足”爬上去。走左边平台，前面又是转动的木板桥，用雾隐使其变慢然后一口气通过，留神打过来的炮弹。冲过去之后踩下机关，大炮全部自爆，转盘桥也停了下来。前面的门被封锁暂时不能走，先走能过的门，用雾隐通过。进去之后会发现一个奇怪的机器装置。先把右边有缝隙的墙炸开，到里面把地上的树叶吹散，会看到一张图。随后用火将机器把手上的冰块融化，然后按照刚才看到的样子（笔者看到的是上·右·左）用一闪让机器上的轮子停止转动，这样谜题就解开了。星座出现，释放出最后一个笔神——冻神。这头牛将最后一项笔业——“吹雪”传给了天照，这样一来，十三件笔业就全部学习完了。另外天照还得到了一件重要神器——八咫镜。



“吹雪”的作用，是利用冰块的寒冷，使一些着火的目标冻住，和红莲正好相反。前面有带托盘的蜘蛛，但是身上着了火，只要用吹雪冻住它们就可以继续前进了。跳过几个蜘蛛之后，到了前面的机械室，齿轮转得飞快，用雾隐可以降慢速度，见缝插针地通过，也可以用吹雪把它们冻住。再前面有个地方空中飘着许多小冰粒，用吹雪可以把它们暂时冻起来。

经过一段路之后，天照找到了双魔神之一。这时只见空中一道白光闪过，100年前的白野威居然出现了！看着自己的前世，天照感到自己身上的血液在燃烧！

BOSS 双魔神之银鸟

由于这两个家伙的名字太绕嘴，下面我们就用金鸟和银鸟来称呼它们。银鸟实际上是一个机械猫头鹰，身体是老虎机，它会抛出许多“炮弹”来攻击天照，只要把它们一闪就可以弹回去。这时候白野威也会来帮忙，它的绘画速度比天照快多了。当它从空中栽落的时候，用一闪猛砍就可以了。

眼看妖怪快支持不住了，谁知在这个时候金鸟突然出现，奥奇库路米也来凑热闹。白野威不幸遭了暗算，身受重伤。这两个魔神却趁机跑了……奥奇库路米对自己莽撞的行为后悔不已，谁知他身上的宝剑发出淡蓝色的光芒，他终于拥有了能够与魔神抗衡的能力。这回他明白了：原来最大的障碍果然是自己的心。



奥奇库路米驮着受伤的白野威先离开了，并且与天照约好一起去收拾那两个魔神。天照先用得到的齿轮打开了通向大殿顶部的门。前面是一座冰桥，对面的大炮正向这里打过来。可以利用这边的炮台把对面的大炮摧毁，但是必须掌握好炮台转动的规律。或者可以用一闪将它的炮弹弹回去。小心过了桥之后，把左边的冰块融开，出现冰球。用风吹着冰球进入最后一个机关室。

机关室里的齿轮都是燃烧的。现在必须先冻住右边的齿轮，然后跳过去，把有缝隙的地方炸开，得到破魔矢。然后再冻住左边的齿轮，过去打开妖怪锁，大功告成。注意齿轮结冰后融化得很快，还要考虑距离和跳跃方向。



这里有天邪鬼商人和记录点。把该买的道具都买上，然后进入大殿顶端，奥奇库路米正等在那里，接下来就要与双魔神决战了。

BOSS 双魔神金鸟·银鸟

别看这两个家伙看上去无敌一样，实际上它们都有致命弱点。金鸟的炮弹用一闪对付。当它头上出现“避雷针”的时候，就立刻引天上的雷来劈它。而银鸟会放出花苞，用樱花可以打开，得到加血。另外银鸟拿出炸弹的时候，用火将它头上的炸弹引爆。它们俩在雷击和爆炸之后会晕倒，这时应该和奥奇库路米合在一起，按△键放出神箭，把它们射下来之后，用一闪猛砍之，反复几次它们就都挂了。

双魔神终于被消灭了，但是正义的一方也付出了巨大的牺牲。白野威身上中了致命伤，但是仍然坚持到魔神被消灭，然后强撑着身体向时空之门走去。天照和奥奇库路米都知道，它要回到100年，继续帮助伊邪那岐去消灭大蛇。所以在那次惨烈的战斗中，本应该占绝对优势的白野威因为伤势过重，倒在了大蛇面前……

最终章 光明大决战

现在只剩铁船中的常暗之皇了。天照和一寸正要进到铁船里面，牛若却突然现身，告诉一寸，他没有进入铁船的资格。原来一寸法师从一开始跟随天照冒险，他的初衷只是想偷学天照的笔业而已。带着万分遗憾和牛若的一句“Have a good life”，一寸从铁船上掉了下来……

铁船里居然还有天神族的商人。在他这里可以买到很多宝贵的东西，包括仪三神器中的“八尺琼勾玉”，以及在水面行走的护符等等。船里的结构很简单，一共有五个厅，分别是疫病、大蛇、女郎蜘蛛、红盔怪和九尾。它们的实力和以前相比没什么变化，按照原来掌握的要领把它们一一消灭吧。

在消灭了这五个部下之后，天神族的人告诉天照，他们实际上都是亡魂。多年前，天神族在降临人间的时候，由于一个族人打开了船上的门，让常暗之皇和他的部下趁机潜入，整个一艘船上的人因为袭击，几乎都死光了。为了阻止常暗之皇破坏世界的野心，天照必须把它打败。

天照刚来到决战之地，就中了常暗之皇的暗算。它身上的笔业全部被偷走了！在这千钧一发的时刻，牛若挡在了天照前面。巨大的冲击波使他的假发被吹掉，露出了金黄色飘逸的长发。原来牛若就是那个放出妖怪的天神族“叛徒”，他为自己的所作所为痛悔不已，于是隐姓埋名在世间寻找降妖伏魔的方法。为了保护天照，他被常暗之皇打落了悬崖。天照的怒火化作力量，向万恶之源冲了过去！

最终BOSS 常暗之皇

一开始，天照的笔业都被夺走了。所以最好依靠破魔札的力量对付它。随后每打掉BOSS一定的HP，就会有一项技能回到天照身上。注意，它外面的大球是保护层，里面那个胚胎一样的核心才是它的正体。几个回合后，它会变成老虎机的形状，一闪之后按照不同属性攻击。一旦外面的壳散开，就要集中攻击里面的核心。再后来它会“长”出“胳膊”和腿，当“胳膊”变成避雷针时可以引雷攻击它。当它的体力被削减得差不多的时候，就会进入最终形态。



常暗之皇的最终形态是一只大手，核心就在手掌正中的位置。这家伙又一次卑鄙地暗算了大神，天照的法力全部消失了。就在它万念俱灰的时候，一个个熟悉的声音在耳边回响起来。朋友们都在为天照加油。原来一寸在离开铁船之后，施展全身解数画了无数张天照的肖像，把它们散播给以前见过它的人们。所有的人终于明白了，这只帮助过无数人的“狗狗”原来就是天照大神的化身。在这个最危险的时候，所有的人都在为它祈祷。奇迹终于出现了，天照的身上闪着不寻常的光芒。它恢复了100年前白野威的样子，信心百倍地投身到与常暗之皇的战斗中！

最后与常暗之皇的战斗其实并不算复杂。只要瞄准手心猛打就可以消耗它的体力。这时候换上鞭子（勾玉），用加攻击力的酒配合。常暗之皇最致命的攻击只有一招，就是突然间让天变暗，所有的墨汁全部变成0。这时候使用无限墨补满墨汁，然后在天上画个太阳就可以破解。当手心的胚胎掉下来时，用一闪猛攻即可。虽然这是一场持久战，但是只要灵活周旋，巧用道具，打败它并不是什么难事。



常暗之皇最终被打败了。这时牛若不知从哪里爬了上来。他已经修好了铁船，并且用高科技的操纵装置带着天照踏上了返回天神国度的旅程。春天回到大地上，所有的妖邪全部被扫荡一空，仙女姐姐和小不点一寸站在樱花盛开的枝头，向遥远的天际了望……

（全剧终）

MOTHER3

记得最初接触《MOTHER》系列之前以为游戏题材类似三千里寻母记，然而没想到这个MOTHER指得是地球……这个对于在地球上生存的人与其他生物来说的广义妈妈。当年玩过前两作的小P孩如今都已经长大成人，十年后再次接触MOTHER，感动。

GBA	本刊译名：地球冒险3			CERO 全年龄
	任天堂	4800日元	2006年4月20日	
角色扮演	卡带	日版	1人	256MB

「MOTHER3」は、あなたの想像の余地をたっぷり残してある「遊び場」です。
あなたが、たくさん思えば、
「MOTHER3」は大きくなります。
たくさん感じれば、深くなります。
楽しんでくれるほど、育ちます。
2006年4月　糸井重里

《MOTHER3》是留给你很多想象余地的游乐园。随着你的丰富想象，《MOTHER3》会逐渐成长；感受越多，内容也就越深刻。请努力培养《MOTHER3》，享受快乐。2006年4月，系井重里



（接上期）

第三章

可疑的行商人(あやしい行商人)

一艘巨大的飞船停在沙漠中，一群猪头人士兵正在飞船下恭敬地等待着。飞船的门开了，却是一只猴子被里面的猪头人一脚踢了出来。这时一个一身异域装束的人走了过来，正是那个奇怪的商人。猪头人士兵们见到他后都立刻行礼，原来这个就是猪头人的首领尤克巴（ヨ



クバ）。尤克巴对小猴子说：“从现在起，你要和我一起执行一项任务，我们的身份是旅行艺人。你要绝对服从我的命令，否则你的同伴就会倒大霉！”说完猪头人们又从飞船中押出了一只漂亮的小女猴。两只小猴子刚想说话，飞船就开走了。只留下小猴子和尤克巴。尤克巴在小猴子身上安装了一个电击器，教给小猴子一些杂耍舞蹈。尤克巴说，“你必须按照我的手势准确做出这些舞蹈动作，如果你做错了或是想逃走的话，我就按下装在你身上的电击器开关，到时候有你好受的！”

小猴子很无奈只好和尤克巴一起走。他们穿过沙漠来到了一个帐篷形状的建筑物前面。在“帐篷”门口正好睡着一只“仙人掌土狼”，于是小猴子奋力将土狼打倒。进入建筑物后尤克巴告诉小猴子现在他们要驾驶飞行器去一个名叫龙参的村庄，于是小猴子走上飞行器一路



向西来到另一个地下基地。

地下基地的出口正好就在龙参村的墓场里。此时已是深夜，尤克巴又命令小猴子去村南边的YADO旅馆投宿。刚走到镇子的广场时尤克巴正好碰见了要去村北城堡的掸子，之后他又偷听到了掸子与福奇的对话并知道了福奇把钱藏在井里面的事情。到达旅馆后村民虽然说可以让尤克巴无偿住宿但他还是往桌子上扔了一袋钱。

到了深夜尤克巴偷偷溜出了旅馆，小猴子也跟了出去。原来尤克巴正在和猪头人军团联络并商量第二天进攻村北面城堡的事情。联络完后尤克巴又怪笑着把福奇藏在井里的钱偷偷拿了出来。小猴子趁他没发觉时又回到了旅馆里。

第二天一早尤克巴带着小猴子来到村中的广场表演，在表演过程中他一直在宣扬有一种可以轻易得到幸福的方法。虽然有很多村民根本不屑一听早早地就走开了，但还是有一些村民相信了尤克巴的话。表演结束后他让小猴子记下了相信他的村民们的名字，然后又让小猴子到村北墓地去把一种叫做“幸福箱”的东西送到那几个村民家中。



小猴子好不容易送完箱子回到旅馆，可等到的却又是尤克巴的一次电击。之后他又命令小猴子去村北的城堡。到了城堡里被掸子打倒的两个猪头人士兵向尤克巴汇报了掸子一行人的情况。尤克巴听后十分着急，立刻带着小猴子往楼上追去。到了楼上尤克巴又接到猪头人的电话说是掸子已经取得了那个“重要的东西”，现在正在往地下逃去。于是尤克巴又从刚进城堡右面屋子中的梯子下到地下。这里也有一个刻着舞蹈小人图案的石门，小猴子记下图案后在石门前跳出了正确的舞步（调查图案后在石门前按左键）。看着石门缓缓打开，尤克巴高兴得不得了，但还是不忘要用电击折磨小猴一番。进入石门来到地下的尽头后尤克巴命令小猴去扳下一个开关，结果开关扳下后旁边的水槽打开了一个缺口，抹布和公主还有蜂鸟蛋都顺着水冲走了。气急败坏的尤克巴又带着小猴追出了城堡。



回到镇子里时尤克巴正好看见村民们正在讨论福奇丢钱的事情，结果他还大言不惭地上前说是村中已经出现了坏人，这样下去整个村子都会被霉运所笼罩，现在只有相信他才能获得真正的幸福。这时公主注意到了尤克巴身后的小猴有些不对劲，但尤克巴却狡猾地把小猴带走了。

到了晚上公主趁尤克巴睡着时打开屋子的后窗救出了小猴。然后为了让小猴重获自由抹布又去把尤克巴身上的电击开关偷了回来。但毁掉开关后小猴还是不走，这下公主才明白原来小猴的同伴被当作人质关了起来。正当公主大骂尤克巴的时候尤克巴已经带着猪头人士兵追了上来。于是众人逃到了森林深处，但是这里已经设好了伏兵，每个重要的路口都有一辆坦克战车把守。不得已众人只好和战车交起战来。使用小猴的特技“**ウケをねらう**”对战车有效，可以趁这个机会进行攻击。削减战车部分HP后会从战车中钻出两名猪头人士兵，接下去就好打多了，击毁战车后由于尤克巴一伙人多势众公主等人还是被团团围了起来。正当双方剑拔弩张的时候流卡却从一旁若无其事地走了过来。尤克巴还以为是那里迷路的孩子便向流卡喊道：“小孩，快滚开。”流卡听完后吹了一声口哨，从旁边的树丛中跳出一只小恐龙来。猪头人们也没把这当回事，但当小恐龙叫了一阵后随着大地的震动跑来了一只成年大恐龙。这下猪头人们可慌了，大恐龙三两下就把尤克巴所有的手下都收拾了，最后尤克巴也不例外地被恐龙撞飞得无影无踪，连那辆战车也被恐龙踩了个稀巴烂。

众人获救后纷纷感谢流卡的及时相救。之后抹布决定让流卡回村去与大家团结起来共同守卫村子，而公主则决定继续和小猴一起去把它的同伴救出来。

第四章

秩父的剧场(チチブーの劇場)

转眼之间三年的时间过去了，龙参村发生了翻天覆地的变化。村中原来的草地和森林都变成了现代化的高楼和公路，而且镇中还通了火车。最主要的是镇子中人们的思想也发生了重大的变化，大家开始相信猪头人军团和尤克巴所鼓吹的“幸福说”了。现在各家各户几乎都有了一个所谓的幸福箱，而且还有不少人跑去猪头人的工厂中工作。

本章的主角换作了已经成长为一名少年的流卡。这天流卡又睡了一个懒觉，醒来后看到屋里熟悉的景物后流卡不禁又想起了妈妈还活着时的幸福时光。之后流卡振作了一下精神，因为他今天准备去母亲的墓前拜祭。出门后流卡发现自己家的羊圈昨晚遭到了雷击，这一阵子镇子里经常会发生雷击事件，而且雷击多是发生在那些不相信猪头人和尤克巴的人们的家里，村北墓地中的尼伯利特家甚至已经遭到了十几次雷击。

来到村北的墓地，这时父亲已经在那里了，流卡拜祭完毕后在回村路过火车站时正好遇见从外面回来的布隆松和杰克（**ジャッキー**）。杰克刚和布隆松看过一场乐队演出，并且坚持认为刚才他们所看的DCMC乐队的提琴手就是已经失踪了三年的掸子，并且他还要去把这件事告诉抹布。但是布隆松却坚决反





对，他认为肯定是杰克认错人了，如果告诉老人错误的情报反而会使老人伤心。

流卡回到村中的广场时正好看到尤克巴又在这里向村民们宣传自己的幸福箱。这时抹布走了过来斥责尤克巴不要在这里胡说八道了，并且他还怀疑雷击事件都是猪头人们搞的鬼。但现在已经没有人去听抹布的话了，尤克巴还命令手下把抹布"押"了回去。骚动过后流卡来到了抹布家，这里好像已被改造成敬老院了。流卡把布隆松他们在村外见到一个很像摔子的人的事情向抹布说了。抹布听后既欣慰又高兴，他拜托流卡帮他去确认一下那个人到底是不是真的摔子，因为现在抹布处在尤克巴手下的监视下无法出门。流卡听完后欣然答应了。临走之前抹布又交给流卡一只信鸽，告诉他一旦找到摔子就用信鸽通知他。

于是流卡来到村中的火车站，顺着铁路一直向DCMC乐队所在的东面工厂区跑去。途中流卡经过温泉时遇到了精灵中的一员依欧尼亚（**イオニア**），并从他那里学到了如何使用特技，而依欧尼亚也对流卡所觉醒的强力特技感到很震惊。接着流卡一路向东终于来到了工厂区（注意途中不要被火车撞到，否则又要回到隧道的入口）。猪头人工头拦想要进入工厂的流卡挡了下来，并说要进入工厂除非答应在这里工作。流卡立刻很爽快地答应了。



在工厂中流卡的工作是找到因能量快耗尽而行动缓慢的机械人并把他们推到起重机前运到楼上后再交给维修工们。在先后找到了三个能量耗尽的机械人后流卡完成了一天的工作，在拿到工资的同时也得到了一张DCMC乐队的门票作为奖励。于是流卡来到工厂北面坐缆车来到乐队所在的山上。但是守在门前的两个警卫却不让小孩子和狗进入，没办法流卡把波尼化装成了人形。但警卫还是感到很可疑。这时从大门内走出了一个叫作尤希柯的女服务员说是认识流卡，这下流卡才得以进入乐队大门。在乐队前厅尤希柯对流卡说："你不认识我了吗？"流卡仔细一看才发现原来尤希柯就是三年前他遇到过的公主。公主告诉流卡先去演奏厅看乐队的演奏，之后她还有话要对流卡说。流卡进入演奏厅和每个人交谈一番后找到了一个座位坐下，这时演奏开始了，流卡果然发现乐队中的提琴手简直和摔子长得一模一样。

演奏结束后流卡在大厅侧门找到了公主，公主带着他穿过一个地道来到自己房间。在这里流卡和公主互相介绍了在这三年里所发生的事情。公主告诉流卡当她找到摔子时他已经完全失去了记忆，蜂鸟蛋也不知去向，现在只有等待摔子恢复记忆了。而流卡向公主介绍说现在龙参村已经就快要被猪头人军团占领了，村里有很多人已经开始相信尤克巴的话了。最后公主建议流卡去见一下摔子，这样说不定可以让他恢复一些记忆。说完公主打开了一条可以通往摔子房间的密道。流卡在密道尽头战胜了一个被遗弃的提琴怪后终于来到了摔子的房间。

这时公主已经把乐队所有的成员都召集了起来并向大家说明了摔子的情况。摔子见到流卡后还是什么也没想起来，但他说自己唯一记得的就是把一个十分重要的蛋藏在了一个总是发出巨大响动的建筑物的下面。公主听后立刻想到摔子所说的建筑物很可能就是猪头人军团所建造的人工落雷塔。于是公主让摔子立刻带她去寻找蜂鸟蛋。但摔子还是放不下现在的演奏生涯。在流卡接连猜拳（石头剪子布）连续战胜了五名乐队成员后摔子终于决定要遵从自己的命运去找蜂鸟蛋了。于是流卡、公主和摔子三个人又聚在了一起，在DCMC乐队为摔子送别的歌声中三个人向着蜂鸟蛋所在地点出发了。

第五章
落雷之塔(イカヅチの塔)

三个人向着瀑布的北边前进，然后穿过隧道向东到达了摔子当初藏蜂鸟蛋的地方。摔子见到地上的洞穴后立刻想起来自己当时就是从地上的洞穴下去，然后到了一个地方把蜂鸟蛋藏了起来。但是现在不知为什么地上又多出了很多洞穴，所以大家只能一个个地慢慢找了。最后众人终于找到了正确的洞穴，就是最左下角的那个，穿过洞穴后三个人见到了一个已经废弃的机械人躺在地上，摔子立刻兴奋地说自己当时就是把蜂鸟蛋藏在了机械人的肚子里，现在一定还在那里。可当摔子正要去把蜂鸟蛋拿出来时天上忽然落下一道闪电，摔子虽然没被闪电击到可机械人却因为电击而恢复了动力并且还一溜烟地逃走了。由于现在蜂鸟蛋还在机械人的肚子里于是众人随后紧追。



途中大家见到了一座高塔，这座塔就是猪头人军团所修建的落雷塔，龙参村的落雷事件很可能就是由这座塔所引起的。但现在还顾不上这座塔，众人一路追着机械人来到了一座工厂中，而工厂中的猪头人首领误把流卡当成了来视察的司令官，不仅给众人分发了服装还带着众人在厂子里参观。

大家一路穿过工厂又看见那个机械人被装到了一辆垃圾车上运走了。众人只好又在后面追车。但没跑多远又有一个猪头人士兵主动把自己的飞船让给了流卡等人，看来他也把流卡当成自己的上司了。可以没有开过飞船的流卡一上来就把飞船撞到了对面的墙上，原来不知是谁往路上乱丢香蕉皮才使流卡没有控制好方向。正当大家刚从地上爬起来时又来了一个牛头怪来帮助众人，并且也要把自己的飞船让给"流卡司令"。可这次就没有那么顺利了，在流卡他们刚要上飞船时牛头人闻出了波尼身上的味道并且发现了流卡的真实身份。这下免不了一场战斗了。

打倒牛头人后众人开着他的飞船一路向北穿过隧道然后向东终于追上了那辆垃圾车。机械人被倾倒在了废品堆中，众人立刻赶了过去，但是却突然从废品堆中又站起一个还没有完全报废的机械人向流卡冲来。打倒机械人后摔子终于拿回了蜂鸟蛋，在接触蜂鸟蛋的一瞬间摔子终于回想起了过去所发生的种种事情，接



着记忆也完全恢复了。正当众人庆祝的时候又来了一个猪头人士兵说是要带司令官去另一个地方视察，于是大家只好上车来到了落雷塔的底层。众人坐电梯来到塔的上层，然而正当流卡要去塔的顶层时却发现那个之前被打倒的猪头人守在了通路上，没办法只好再打倒它一次了。

众人刚收拾完猪头人后却听到了一阵熟悉而又令人反感的笑声。原来是尤克巴带着士兵来了。流卡等人立刻向塔顶跑去，在经过塔顶的中央电脑时电脑启动了自动防御系统，于是众人把目标转向这个害人的中央电脑。公主的冰冻特技对它比较有效，另外在塔的下层找到的道具电磁枪（**シオミズデッポン**）也可对中央电脑造成不小伤害。

这下落雷塔彻底报废了，见到中央电脑被破坏后尤克巴气得够呛，大叫着一定要让众人付出代价。流卡等人又继续逃到了塔顶，但看来这里已经无路可逃了。这时尤克巴也得意洋洋地追了上来，一边吃着香蕉一边告诉众人反正这个塔也没有用了，所以刚才上司下了命令要把塔炸掉。说完空中出现了一艘巨型的飞空艇，尤克巴大笑道："看到没有，这是专程来迎接我的，你们就乖乖地呆在这里吧。"而这时塔身已经开始了剧烈的震动，流卡等人立刻蹲下了身体，但倒霉的尤克巴却在震动中一下踩到了自己刚才丢下的香蕉皮直接摔下塔去。而那个飞空艇也没发觉这一情况依旧靠了过来，于是众人看准机会抓住了软梯。但这时猪头人也发现了流卡等人，于是剧烈地晃动着飞空艇。众人终于体力不支被甩了下去。在被甩下之前的一刻流卡突然发现飞空艇中有一个熟悉的身影，但是由于对方戴着面具所以无法认清他到底是谁。



第六章
向日葵高原(ひまわりの高原)

流卡从昏迷中醒来时发现自己正置身于一片美丽的向日葵花丛中，这片向日葵不但异常美丽而且几乎一眼望不到边。但现在可不是欣赏美景的时候，流卡站起身来一直不停地向西走希望能够找到失散的摔子和公主。

走了一大段路后流卡发现小狗波尼就在前方不远处，随着流卡的走近波尼好像发现了什么不断地叫着。流卡抬头一看前面正是自己的妈妈，于是流卡立刻追了上去。可妈妈像一个影子一样怎么追也追不上。最后流卡没有注意自己的脚下，从云彩上摔了下去。但是虽然从高空摔下流卡和波尼却正好摔到了地上的一大垛稻草上，而且草堆旁还站着阿雷库和抹布。

第七章
七支针(7つの针)

流卡醒来后发现自己正躺在抹布家的床上，抹布告诉流卡正是他的妈妈一直在保护着他，因为头几天阿雷库在做梦时梦见了火绳，并且是火绳在梦中告诉阿莱斯一定要在那个地方放上稻草的。

和两位老人交谈一番后流卡和波尼又出发了。刚出门波尼好像闻到了什么气味跑走了，流卡跟过去一看原来是自己之前在温泉中见过的那个精灵依欧尼亚正躺在桥上。依欧尼亚的身体此时被绳子紧紧地缠住了，他拜托流卡和他一起回家去看看。正好旁边有一对兄弟刚买了船，于是流卡和依欧尼亚坐着船溯流而上来到了精灵们的家里。在这里还有一位名叫艾欧里亚（**エオリア**）的精灵。正当大家在闲聊的时候忽然整个大地开始剧烈地震动起来，连外面天空的颜色都改变了。之后随着震动的结束艾欧里亚的身体却变得透明了，并且开始逐渐消失。在艾欧里亚完全消失之前他说这一定是因为他所守护的"针"被拔了出来，并且用尽最后的力气打开了一条通往自己所守护的针的密道让流卡和依欧尼亚去查看。

流卡走下密道一路来到了龙参村北



的城堡里，以前在这里的那根闪闪发光的针果然被别人拔走了。看到这种情况后依欧尼亚向流卡讲述了这些针的来历。原来龙参村所在的光秃秃岛并不是一个普通的岛屿，在这个岛的下面封印着一只巨大的暗黑龙。古代的神一共使用了7根针来封印这只力量强大的暗黑龙，而每根针都有一名守护者，这7名守护者就是他们这7名精灵。7名精灵虽然被赋予了永恒的生命但如果他们所守护的针被拔出那么相应的精灵就会消失。神还预言过总有一天会出现拥有拔出针的力量的人类，并且根据这个人心灵的善与恶整个世界将会发生巨大的转变。最后依欧尼亚还说根据他的观察流卡也是拥有拔出针的力量的人，所以他希望善良的流卡去拔出另外的六枚针。



流卡听完依欧尼亚的话后无意中在附近捡到了一部手机，这时手机响了，对方用十分恭敬的语气说："下一个针的位置已经查明，请司令官阁下到凯米拉研究所与我们会合。"很显然这是拔出针的人所丢下的手机，于是流卡决定去凯米拉研究所查明真相。从另一条地道走出城堡流卡来到了村里的火车站，然后坐火车到达了工厂区。

从缆车站往西流卡一路来到了一座外形怪异的建筑物前，这里就是猪头人军团的凯米拉研究所。这时门口的守卫一边说着要去捉猴子一边走进到了研究所里。流卡虽然对他说的话感到莫名其妙但正好趁这个机会混入了所里。在研究所里流卡又被误当做了来打工的学徒，于是在东面走廊的更衣箱里流卡换上了猪头人的服装。继续前进了一段后又有一个猪头人找到流卡说要他帮忙去捉从研究室里逃跑的猴子。

流卡在西面的资料室中找到了猪头人们一直在寻找的猴子，原来就是他以前在龙参村所见到过的那两只小猴子。小猴子被发现后立刻就逃走了，流卡刚追出门时忽然一只钢铁狮子向他扑了过来。流卡虽然拼尽了全力但还不是狮子的对手，正在这时跑过来一个机械人一下把狮子撞飞才救下了流卡。听到旁边猪头人们的讨论流卡才明白原来是研究所中的狮子跑了出来，而且除了刚才被制服的那只以外还有一只更凶猛的红色狮子。

流卡一边小心躲避狮子一边从一楼西边的电梯下到了地下一层。在这里小



猴子见到流卡后又逃跑了。回到一层，流卡又在走廊的垃圾桶中发现了一个正在不停发抖的博士，博士说他就是那两只狮子的制造者。之后流卡终于在一楼最右边的屋子中找到了小猴子，但这时那只红色的狮子也跟了过来。在躲避狮子的攻击时流卡的面罩掉了下来，这下小猴子才认出了他。正当流卡被狮子逼到走廊的劲头无路可退时，小猴子及时赶来从后面按下了狮子背后的停止开关。

流卡获救后小猴子们带着他来到了附近一个画着跳舞小人的石门前，在一段舞蹈过后流卡进入石门来到了另外一个精灵多利亚（**ドリア**）的家里。正好公主也在这里并且也从多利亚那里知道了针的事情。这时多利亚已经做好了准备，带领流卡来到了自己所守护的针的地方。但要想拔出针必须先把水池中的水抽出来，于是流卡又回到了研究所找那名博士帮忙。顺利把水抽出后流卡拔起了池底的针，随着针的拔起一旁的多利亚也渐渐消失了，他不禁对流卡说："剩下的事情就拜托你了。"接着为了从猪头人军团的手中拯救整个村子和世界，也为了不辜负精灵们的希望流卡和公主又向着新的目标出发了。

流卡刚往东走了不远忽然跑过来一只龙虾，龙虾来到流卡跟前说它是来遵守约定和流卡决斗的。流卡这才想起来原来这就是当年他小的时候和恐龙玩时见到过的那只蟋蛄……龙虾说它已经选好了决斗的地点，于是带着流卡到了一个地洞里。在这里流卡只用一招就又把龙虾轻松打败了，这下龙虾终于认输并拜托自己的弟弟带流卡走出地下洞穴。



当流卡一路向东走出这个像迷宫一样的地下洞穴后发现自己已经置身于一片冰雪的世界中了。在流卡和公主爬上了雪山的顶后二人在这里见到了又一位精灵利迪亚（**リディア**）。看起来利迪亚非常有爱心，他不但照顾着山上的兔子还救助了一位在雪山上遇难的猪头人少尉。接着利迪亚告诉流卡说虽然现在他已经做好了针被拔出后的准备，但还是有些不放心山上的兔子们。结果正当利迪亚犹豫不决的时候流卡又听到了猪头人军团的飞艇所发出的军乐声，接着又好像有什么东西被空投了下来。等到众人冲出门时一切都已经晚了，随着一阵地动山摇前面的针已经被抢先拔了出来，而拔出针的人正是流卡在飞艇上见过一面的"假面人"。假面人凝视了流卡一会儿之后一句话也没有说，打开身后的飞行器飞走了。接着假面人留下的一个手下向流卡冲来。

众人打倒假面人的手下后快要消失的利迪亚也追了上来。现在后悔也没有用了，利迪亚利用最后的时间告诉了流卡走出雪山的方法。接着流卡和公主爬



上了对面的雪山然后从山顶坐上一个白色的箱子一路滑了下去。最后箱子正好落在了龙参村的墓地中。流卡爬出箱子（冰箱）后在脚边发现了一个奇怪的瓶子，而且瓶子里面还有一张纸条，但纸条上的字写得实在是要多难看有多难看，流卡只依稀辨认出了"这里"这两个字。但当流卡刚读完这两个字时旁边却出现了一条地道。顺着地道来到地下流卡又发现了一个瓶子，在瓶子的旁边还有一个长条桌。众人爬上桌子后没想到桌子竟像一匹马一样飞奔了起来。

于是流卡和公主骑着马一路向东经过当初追赶机械人时走过的废品堆后再向东南来到了一条堆满卡车的土路前。步行穿过前面的山洞流卡和公主来到了一个隐蔽的小村子中。在这里生活着长得都非常像土拨鼠的"地底人"。一和地底人对话流卡就明白了原来纸条就是他们写的。结果进入村子一看地底人果然遇到了麻烦，村子中到处都是猪头人士兵，这些士兵正在挨家挨户地向地底人盘问这里的针的具体位置。流卡当然不能坐视不管，于是也挨家挨户地消灭了猪头人士兵。当流卡来到村中最后一户人家时惊奇地发现掸子也被关在了这里，救下掸子后他告诉众人自己从飞空艇上掉到了这里，之后一直受到这里村民们的照顾。这下流卡、公主和掸子三个人又聚齐了。

打跑猪头人后众人穿过山洞一路向北，在地底人的帮助下上到悬崖上后终于找到了精灵弗利基亚（**フリギア**）的家。进入屋中众人发现弗利基亚正在睡觉，而旁边的木牌上有他所留下的信，信上告诉流卡针就在屋子北面的山洞中，流卡最好在他睡觉时把针拔走。最后信上还告诉了流卡移开山上岩石的暗语。

于是众人向着北面的火山洞出发了，挡在路上的岩石在听到暗语后都像长了脚一样自动移开了。最后流卡等人终于在山洞中找到了针。正当流卡要拔起针时随着一阵怪笑飞来了一个人，众人仔细一看原来是尤克巴，这时的尤克巴全身都已经被改造成了机械，并且一边大叫着一定要复仇一边对流卡等人展开了猛烈的攻击。

打败尤克巴后流卡终于拔出了第二支针，这时弗利基亚也睡醒觉赶来了，在消失之前弗利基亚告诉了流卡



剩下的两支针的位置。但最后一支针以及它的守护者洛库利亚（**ロクリア**）由于很多年前就消失了，所以所有的精灵都不知他的去向。送别弗利基亚后流卡又回到了地底人的村子。

但是这时却有一个猪头人向通往村子外面的隧道里扔了一颗手榴弹把隧道炸塌了。众人来到塌方的隧道前察看一番后感觉隧道确实是无法通过了，掸子建议可以回村请教一下族人有没有其他方法出村。于是大家又回到村里，在掸子的翻译下流卡在村子东北角的一户人家里找到了知道出村方法的地底人。地底人让流卡去抓一种红色的鸟，于是众人又回到隧道附近抓了不少鸟给地底人。之后流卡又到温泉中与地底人对话并休息了一会后回到村子发现那些鸟已被装到了一个笼子里，于是众人抓着笼子飞到了空中……



好在这回大家从空中掉下来后正好摔到了水中。恢复了一阵体力后流卡又潜入了水中。因为下一个针的所在地只有渡海才能到达。众人潜入海里后一路向南，其间可以找"美人鱼"恢复氧气。向前走了一段后流卡等人又被一个水怪吸了过去。

众人打败水怪后却被它所掀起的大浪击昏了过去。当流卡等人清醒时已经被冲到了对面的海岸，但此时大家身上的食物却都被海水冲走了。结果当流卡在附近的树下找到了一些蘑菇后众人也不计后果地吃了下去。这下大家眼中都出现了幻觉，林中的敌人全都变成了龙参村里的亲人。众人好不容易来到了森林东北面精灵的家里，一进屋流卡就看到了一个帅哥和一位美女，当然这些也肯定是幻觉。屋里的"美女"就是精灵米库索利迪亚（**ミクソリディア**）。米库索利迪亚一看到众人的样子就知道大家中了蘑菇毒，于是立刻帮流卡等人解毒。解过毒后大家的幻觉也解除了，米

库索利迪亚向众人介绍了他的助手八奇，八奇把在海边捡到的道具都交还给了流卡。接着米库索利迪亚告诉大家他所守护的针就在北面的山顶上，不过流卡要先打败他所设下的守卫后才能拔起针。众人一路来到山顶果然见到了那三名守卫。



可当众人好不容易打倒守卫正要拔出针时却又来了一群猪头人士兵，紧接着那名假面人也出现了。假面人犹豫了一会儿还是对众人挥动了手里的剑，随着一道强烈的闪电流卡等人都倒在了地上。结果假面人又在流卡眼前把针拔走了。过了一会米库索利迪亚来了，他提示流卡现在要尽快回龙参村，村中一定有人知道依欧尼亚的住处，并且他已经拜托八奇要把众人送回村。最后米库索利迪亚在消失之前还交给流卡一罐泡菜让他转交给依欧尼亚。

众人又回到了海边，八奇正在这里等着，于是大家坐在八奇身上回到了龙参村。回到村中后流卡正好遇见了阿雷库，原来阿雷库就是知道依欧尼亚住处的人。他告诉流卡依欧尼亚就住在他村北的家附近，不过要想去那里最好能有一份地图。于是流卡又从站在东边不远的地图宋那里得到地图后向着依欧尼亚的住处出发了。途中在公主的提醒下众人找到了通往精灵住所的隐秘山路，但在山路上流卡由于摔了一跤把要交给依欧尼亚的泡菜掉到了地上。由波尼找回泡菜后众人继续上路穿过山洞后来到了东面的依欧尼亚的家中。

依欧尼亚见到流卡后对他现在的成长感到非常欣慰，接着他告诉众人针就在他家北面的遗迹中。但由于长时间没有人进入，现在遗迹的入口已经被一种坚硬的藤蔓封住了，因此依欧尼亚交给流卡一瓶时间之水，只要使用这个就可以进入遗迹。接着众人又向着遗迹出发了，刚出门时一个地底人跑了过来并交给流卡一枚雷电徽章。



当流卡来到遗迹门口时又见到了一群猪头人士兵围在这里，并且为首的又是那名假面人。不能再让对方得逞了，流卡勇敢地冲了上去。这回假面人的电击剑对大家无效了，因为流卡刚得到的闪电徽章把雷电全部反弹了回去。假面人看到这种情况后也不得不认真地和众人展开一场较量了。

打倒假面人后猪头人士兵都吓得逃走了，假面人也使用自己的飞行器离开了遗迹。流卡终于得以进入遗迹。这时依欧尼亚也跟了进来，他还是有点不放心，一再叮嘱公主、掸子和波尼一定要好好支持流卡，并且还把一个强力的特技传授给了公主。然后随着流卡把针拔起依欧尼亚也和大家做了最后的告别。

走出遗迹后忽然开过来了一辆超级豪华的轿车。车上的司机告诉流卡他是奉他们伟大的领袖的命令来接流卡去他们伟大的首都“猪之都城”的。众人虽然感到有些疑惑但还是上了车。

第八章

所有的一切(なにもかも　なにもかも)

流卡等人坐着轿车来到了“猪之都城”。司机告诉众人可以随便在这里参观，并且还交给流卡一张城市的地图。信步走在城市中的流卡发现有不少龙参村民也来到了这里。最后众人来到城东的电影院，在放映厅前排的座位上流卡发现了一只虫子，结果小狗波尼追着虫子钻到了电影院中的地道中。为了找回波尼众人又来到了城中的游戏厅，在这里一位青年为大家打开了通往下水道的通道。



在下水道中众人一路听着波尼的叫声找到了波尼。但波尼示意流卡继续往前走。在前面的门中众人见到了以前就在村中见过的那名神秘的老人，从不开口的老人居然向众人说起话来。通过老人一段漫长的叙述流卡了解到了一段惊人的历史。

原来整个世界并不仅仅局限于一个光秃秃岛，但现在却只有光秃秃岛上还有人类生存了。因为在很多年以前整个人类和世界就都已经毁灭了，而只有光秃秃岛这一个地方继续存续了下来。在人类毁灭时有一小部分人幸存了下来，他们坐着一种叫作“白船”的东西来到了光秃秃岛。在这个岛上这群幸存的人类为了不再重蹈人类灭绝的覆辙决定所有人都消除自己过去的记忆开始新的生活。于是这群人消除了记忆，创建了龙参村并开始了一种如伊甸园一般的纯朴的新生活。而这些人的记忆就被封存在了那个蜂鸟蛋中。

但是不知从何时开始有一个叫作博基（**ポーギー**）的人利用自己研制出的空间和时间隧道来到了光秃秃岛。他不仅知道了生活在这里的人们的秘密，还了解到了光秃秃岛下沉睡着暗黑巨龙的事情。于是为了凭借以前人类的记忆和暗黑巨龙的力量创造由自己所独裁的世界，博基又利用时空隧道带来了异世界的猪头人，并且为猪头人们洗脑让他们完全听命于他。接着为了拔出封印巨龙的针博基又找到了一个拥有拔出针的力量的少年并完全控制了他。最后老人告诉流卡剩下的一支针很可能就在博基所处的大楼的地下，所以流卡要尽快过去抢先拔出最后一支针。听完老人的话后众人立刻向着城中的大楼出发了。但是刚走到下水道的出口时尤克巴又突然从水沟中跳了出来。这下众人彻底消灭了一直纠缠不休的尤克巴。

消灭了尤克巴后众人来到了城中心的大楼里，但是这时由于大楼的电梯维修流卡只能先到达24层。没想到来到24层后众人正好碰到了DCMC乐队的成员。掸子和乐队的伙伴再次见面后非常惊喜，乐队决定立刻由所有成员演奏一场告别演出。于是掸子又暂时回到乐队中当起了贝斯手。可正当演出达到高潮时楼内的供电却突然中断了，同时传来了博基的声音。博基告诉流卡现在可以在大楼最上面的第100层找到他，他就在那里等着流卡的到来。

于是众人向着楼顶出发了。众人先坐着电梯到达了一个养着不少河马的区域。在这一区域的尽头打倒了一只机械河马后众人又坐电梯来到了一个全是厕所的奇怪楼层。穿过这个“厕所迷宫”后流卡等人又来到了一片工地。在这里工人们的“帮助”（撞倒工人当桥）下众人通过工地来到了楼顶的研究所。一路向北穿过研究所，流卡发现前面站着一位一身管家穿戴的人。管家说现在就带大家去见博基，但是在此之前流卡必须先通过三项试炼。

原来所谓的三项试炼就是要流卡进行三项比赛。而流卡的对手就是代表博基的机械人。在开赛之前管家告诉流卡这场比赛的关键就是要让博基大人满意。于是在接下来的比赛中流卡只有故意输给机械人了（在打鼹鼠比赛中由于机械人打了10个，所以流卡只能打9个；平衡木比赛中要在机械人后1秒内到达终点；吹气球比赛中也要故意输掉）。

三场比赛都输掉后管家说可以带流卡去见博基了。但通过一段楼梯后众人却在100层见到了一个巨大的猪人，看来要见到博基必须要把它打倒了。战胜猪人后众人通过一段漫长的走廊终于来到了博基所在的房间。这时又突然冲出一大群叫作博基的机械人围住了流卡等人。大家一口气消灭了7个机械人，但还是源源不断地有机械人围过来，正当众人快要支持不住时龙参村的村民和DCMC乐队的大家赶来了，而且站在最前面的竟是流卡的父亲火石。

大家合力消灭了机械人后博基终于出现了，原来博基已经是一个躺在生命维持装置中的老人了。但是博基依然野心不减，他嘲笑现在龙参村中众人的生活方式，认为只有在他的统治下人们才能获得真正的幸福。最后博基告诉流卡现在他的手下假面人已经就要到达最后





一支针所在的地方了，用不了多久他就可以拥有暗黑龙的强大力量了。博基的话刚一说完众人就从陷阱掉到了地下。流卡醒来后火石先一步出发了，众人也紧接着向地下进发。

来到地下的山洞中流卡看见在前面不远处火石正蹲在地上，火石告诉流卡刚才他见到假面人了，而假面人正是已经失踪了三年的流卡的哥哥库劳斯。流卡听完后虽然很震惊但仍然必须要去阻止假面人。但这时博基又再次出现挡在了众人面前。

经过一番激战后博基也感到自己不是流卡的对手，于是他钻入了由他所研制出的“绝对安全舱中”，并且大笑着这下流卡绝对打不到他了。但是钻入安全舱后虽然众人无法对博基作出攻击，博基也无法攻击到流卡他们了。这时博士赶来解释说这个安全舱是他和博基一起研究出来的，但这个安全舱之所以叫做绝对安全舱是因为一旦有人钻入这里就无法出来了，并且也对外面的人构不成任何威胁了，所以这个安全舱室是对于外面的人来说的绝对安全舱……

最后流卡终于在山洞的最里面找到了站在最后一支针前的库劳斯。在库劳斯的闪电攻击下其他的人都昏了过去，只有流卡还坚强地站在他的面前。但被洗过脑的库劳斯已经完全认不出流卡了，并无情地对流卡展开了攻击。而流卡面对自己的哥哥却实在下不了手。在这万分危急的关头空中响起了一个温柔而又熟悉的声音，原来是妈妈火绳的灵魂在一



直呼唤着库劳斯。最后在妈妈火绳、爸爸火石和流卡共同的呼唤下库劳斯终于摆脱了博基的控制。虽然亲人终于得以相见，但是摘下面具的库劳斯面对自己所犯下不可饶恕的错误，只能用一个闪电结束了自己戏剧性的一生。

尘埃落定，一切都结束了。库劳斯在流卡的怀中带着笑容断了气，流卡受众人鼓励，拔起了最后的一支针，随着这支针被拔起一直处于沉睡状态的黑暗龙苏醒了，整个世界在剧烈的震动中仿佛就要毁灭了一样。但是这地球究竟是面临毁灭还是获得新生，一切的希望都寄托在了流卡的身上……最后的结局是圆满的：猪头人们纷纷回到了自己的国家安分守己，而光秃秃岛上龙参村的村民与动物们则再次享受着朴实、幸福的天伦之乐。